retro GAMER™

IN SPAI

LOS INTEGRANTES DE
MÍTICA COMPAÑÍA ESPAÑO
NOS CUENTAN EN EXCLUS
SU HISTORIA Y MILAGR

Y MUCHO MÁ

METROID | RETROMADRID | SH
RESIDENT EVIL | ESPECIAL JOYSTIC
RETRODESARROLLADORES ESPAÑO

NSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS



PC FÚTBOL

TODOS LOS SECRETOS DE UNA SAGA LEGENDARIA, CONTADOS POR SUS CREADORES

LOS AÑOS DORADOS DE ULTIMATE

LA EPOPEYA QUE RELATA CÓMO LOS STAMPER REDEFINIERON EL FUTURO DEL VIDEOJUEGO EN 8 BITS

TODO ALIEN

EL REPASO MÁS COMPLETO A LOS XENOMORFOS PIXELADOS

FINAL FANTASY

REVISAMOS LA ÉPOCA GLORIOSA DEL ROLAZO QUE SALVÓ A SQUARE

8 413042 422457 00005

retro GAMER Colección

Directora **Nana Gómez**

Directora de Arte **Susana Lurguie**

Coordinación **Susana Herreros, Teresa Coronado y Fátima Gordillo**

Jefe de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Antonio Diz e Inés Mesa**

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO

Redactor Jefe **Adonías**

Redacción **John Tones, Javi Sánchez y Jaime González**

Maquetación y diseño **AVdesign**

Agradecimientos
Mauricio Muñoz, Roberto Carlos Fernández

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Directora General **Mamen Perera**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE TECNOLOGÍA
Director del Área **Marcos Sagrado**
Secretaria del Área **Eliana Cadena**

Subdirector General Económico-Financiero **José Aristondo**
Directora de Producción y Distribución **Virgina Cabezón**
Director de Sistemas de Información **Javier del Val**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Marketing y Ventas **Belén Fernández**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime M.**
Director Comercial **José Manuel Saco**
Equipo Comercial **Sergio Calvo, Sergio Real, Noemí Rodríguez, Mónica Marín, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan**
Coordinación de Publicidad **Lucía Martínez**

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 / Fax: 913 996 933
Coordinación de Producción **Roberto Rodas**

SUSCRIPCIONES
Tel. 902 540 777 / Fax: 902 540 111
suscripcion@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN
S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA
Hispamedia, S.L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN IMPRESIA IBÉRICA
Autovía A-4 p.k 36 a Seseña, Km 2,700
45223 Seseña (Toledo), tel.: 91 895 79 15

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

SUS RETROTITANES

SUS TITULAZOS FAVORITOS DE ULTIMATE



ADONÍAS

En una época en la que se jugaba por competir, lograr la mejor puntuación o llegar al final del título jugado, *Underwulde* acarició mis tripas porque en lugar de todo lo anterior, me provocó sensaciones fastidiosas de por sí, pero gozosas en su contexto lúdico: opresión, placentera claustrofobia y la percepción de que el objetivo de aquellos enemigos que no te mataban, solo te empujaban, era enterrarme vivo bajo toneladas de pantallas dispuestas en forma de laberinto...

Es un experto en:
Denme un Arcade Stick y dominaré el mundo de cualquier matamarcianos a la primera partida. O a la segunda.

Actualmente enganchado a:
Ramón Rodríguez en ZX Spectrum.

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Radiant Silvergun



JOHN TONES

Por tópico que suene, *Knight Lore* me sigue pareciendo una joya no ya de mecánica y concepto (ese día cuasi real que avanzaba inexorablemente, esa exploración, esos puzzles), sino de estética que sabe tomar no pocos riesgos abrazándose a las limitaciones que no tiene más remedio que asumir. La transformación del héroe en monstruo me sigue pareciendo uno de los recursos estéticos más chiflados, conseguidos y aterradores de la era de los 8 bits.

Es un experto en:
Empezarse cada veinte días *Darkseed* porque esta vez sí es la definitiva y abandonar again porque le da miedo.

Actualmente enganchado a:
JLH - The Flash en GBA.

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Popeye (Arcade)



JAVI SÁNCHEZ

Lunar Jetman, la versión macarra de *Jetpac* no sólo demostró que los Stamper le habían pillado el rollo a al Speccy de 48K, sino que también ofrecía uno de los mejores momentos heróicos del pocosbit doméstico: si no llegabas a tiempo de reventar aliens con bombas todavía podías evitar el game over. Con rayos láser, tirando un misil en pleno vuelo. Y sin cinemáticas.

Es un experto en:
Consumir bebidas energéticas como si fuesen power-ups.

Actualmente enganchado a:
Super Robot Taisen R en GBA

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
TLoZ: A Link to the Past



JAIME GONZÁLEZ

Gunfright es como un juego de recreativa, rápido, exige reflejos, muy divertido, muy bien resuelto técnicamente. En *Gunfright* encuentras al malo, te vence en el duelo, vuelves al inicio y tienes que rehacer el camino hasta donde se esconde, como en *Diablo*, y vas calentito mientras llegas: "cuando te pille, ¡ay cuando te pille!". *Gunfright* fue el mejor juego que parieron los Stamper, sin discusión.

Es un experto en:
Enchufar el transformador con la polaridad invertida.

Actualmente enganchado a:
Mole Mania en Super Game Boy

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Gear Works (Amiga)



LOADING...

Born in the S.P.A.I.N.

Eligiendo los mejores contenidos para nuestra Retro Gamer —la Retro Gamer española, se entiende— he sido extrañamente poseído por el espíritu del chovinismo majareta. Y no solo por lo obvio, aunque también. Me explico.

Por una parte está aquello de "La Edad de Oro del Software Español". Es cierto que en los años ochenta y noventa (y en los dos mil y pico y más allá, como comprobarán en cuanto pasen unas cuantas páginas) se desarrollaron —y desarrollan— en suelo patrio muchísimos títulos retro-prodigiosos. Pero seamos realistas, y de paso sincerémonos con nosotros mismos: también es verdad que en bastantes ocasiones empleamos la denominación de la época dorada arriba apuntada de manera indiscriminada, generalizando, permitiendo que la expresión nos caliente el corazón y soflame nuestros escritos. Y, reconozcámoslo desde ya: en esa época relativamente lejana que tanto amamos, aquí en España (como en el extranjero) se programó de todo: títulos fantásticos, y otros no tanto. Y la Retro Gamer española, nuestra Retro Gamer, debe ser sincera, realista y recoger en sus textos lo bueno y, por supuesto, también lo malo de aquellos años maravillosos y chiflados.

Y por otro lado están las intenciones fundamentales del equipo de redacción de la Retro Gamer española: nuestra Retro Gamer recuperará los mejores artículos —adecuadamente traducidos, convenientemente adaptados y, si el caso lo requiere, necesariamente ampliados— de la macanuda edición inglesa, los cuales se verán complementados y equilibrados con el mejor contenido imaginable sobre software, hardware y desarrolladoras clásicas españolas. ¿Otra obviedad? Quizá... Pero no es solo eso.

Queridísimos amigos y amigas, lo reconozco: estoy inflamado de orgullo patrio. Por el soft hispano, sí, por el bueno y por el no tan bueno, por el que se hace ahora y por el que se hizo en la época dorada. Pero ante todo, se me ha hinchado la vena chovinista porque al fin llegó la Retro Gamer española que, como redactores y como lectores, siempre hemos querido tener; una publicación sincera y equilibradísima en contenido que —por todo lo arriba apuntado pero no solo por eso, sino por mucho más—, será y es al fin NUESTRA Retro Gamer. Disfrútenla a tope, este número y todos los que vengan después.

Adonías

Retro Gamer
>> VIDEOJUEGOS RETRO ON FIRE

SUMARIO



We love pixelazo FTW

RETRO RADAR

EL MOMENTAZO

LA HISTORIA DE

COLECCIONISMO

REPORTAJE

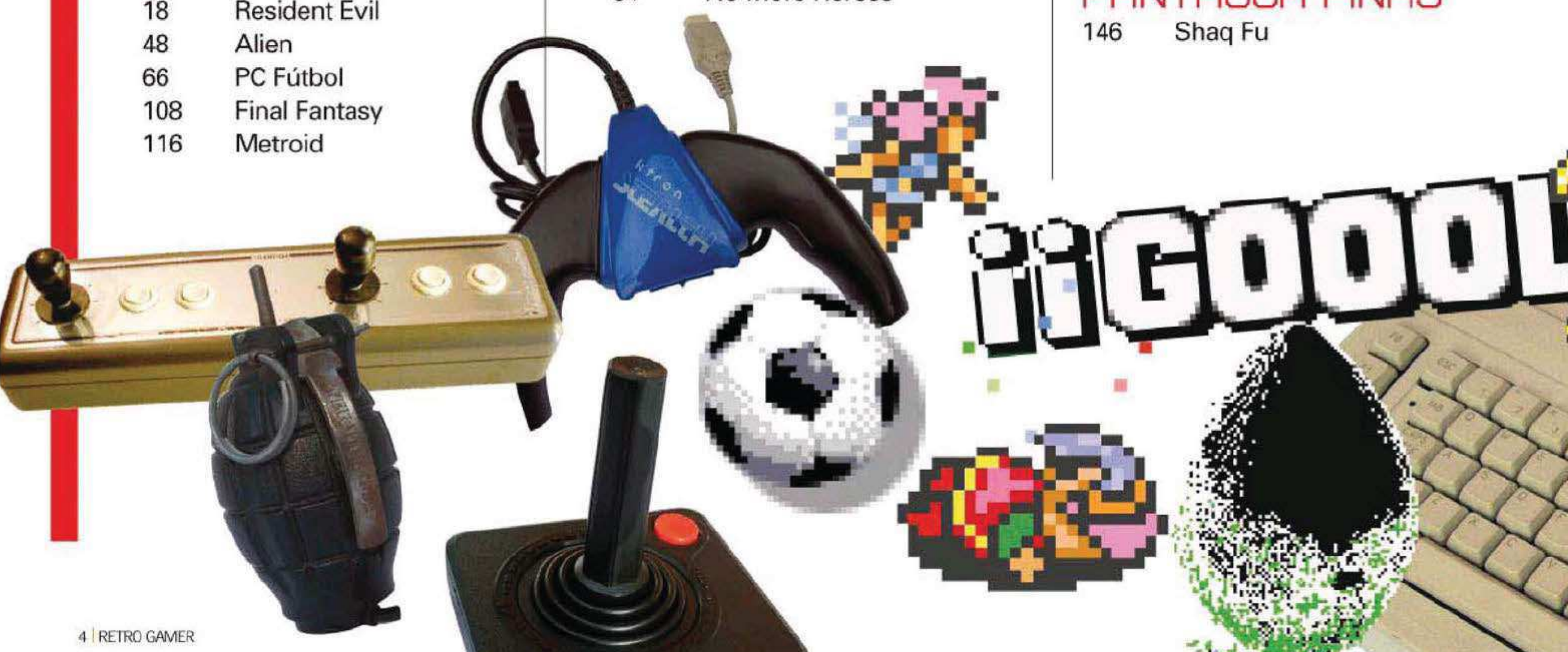
FUTURO CLÁSICO

REPASO AL PASADO

HOMEBREW

EL BASURERO

PANTALLA FINAL





Desde el asilo

LO TRAEMOS TODO VIEJO, OIGA



RENOVANDO EL VESTUARIO

LLEGA NUEVO HARDWARE PARA CORRER VIEJO SOFTWARE

¡Queridísimos amigos y amigas! Soy **Adonías**, y duermo abrazado al Spectrum y a mi adorada Sega Saturn. Lástima que la recreativa no me quepa en la cama...



Algunos nunca pararemos de preguntarnos si algún día los fabricantes dejarán de intentar vendernos, una y otra vez, prácticamente el mismo hardware con distinto aspecto. O, como sucede en el caso que hoy nos ocupa: los mismos juegos que llevamos gozando muchísimos años, disfrazados con nuevos ropajes plásticos y metálicos. La respuesta a esta pregunta es obvia: mientras haya demanda, continuará la oferta.

Los hechos. El dulce boom que está viviendo "lo retro" es imparable. Fiestones del píxel como RetroMadrid así lo prueban: que el festival de la informática clásica y del videojuego antiguo más importante de nuestro país haya tenido en su pasada edición —celebrada en marzo de 2013— una cifra oficial de 6.000 visitantes, demuestra que quienes adoramos los juegos viejunos estamos deseando tener una nueva oportunidad de disfrutar como afortunados chalados con nuestros locos, amados y prehistóricos cacharros. Así las cosas, no es de extrañar que algunos avispados comerciantes hayan visto brillar con intensidad la luz del negocio seguro.

El problema se presenta cuando el material comercializado está muy, muy por debajo de la línea de esperanza fijada por las expectativas que tenemos para con el mismo. Tomemos como ejemplo Neo Geo X, máquina de la cual hablamos en la columna de la derecha; recordemos que el pack "Gold" se puso a la venta en España el pasado diciembre de 2012 a 209,99 euros. Un precio elevado que muchos pagamos con gusto, fundamentalmente por la categoría de oficialidad que le fue conferida al producto; así pasó, que a algunos se nos quedó cara de tonto cuando finalmente tuvimos la consola en casa, y comprobamos que este era un emulador chungo hecho carne artificial… Con un brillante logo de SNK luciendo hermoso en su carcasa, eso sí. Lógico que desconfiemos si tras un chascazo de este tipo volvemos a encontrarnos en una situación similar; es obvio que en ocasiones se desajusta la balanza que promedia el equilibrio comercial entre ofrecer servicio y obtener beneficio.

Pero no quiero explayarme en la concreción sino centrarme en el mogollón. Lo que deseo contarles, y para eso esta

es la sección de actualidad y noticias de nuestra querida Retro Gamer, es que al parecer la distribuidora Shine Star ha decidido traer a nuestro país algunas de las consolas clásicas remozadas que el fabricante Blaze está moviendo por Europa... Y que, atención, la cadena de tiendas GAME podría llegar a comercializarlas.

En concreto, apuntan los rumores, es posible que importen Atari Flashback 3, la cual incluye sesenta juegos clásicos (*Circus, Combat, Asteroids, Night Driver* y *Yar's Revenge* entre ellos) y también, el remake de Sega Mega Drive; esta trae sesenta títulos (veinte originales de Sega más cuarenta inéditos; estos últimos, de purísima simpleza mecánica, vendrían aparte en cartucho físico). Esta renovada Mega Drive incorporaría de serie el imprescindible valor añadido de poder pinchar cartuchos europeos, japoneses o de Sega Genesis, y la posibilidad de conectar los pads de la Mega Drive original. El precio del producto en Reino Unido es de 45 libras, con lo que podríamos aventurar que el precio en España rondaría los 60 euros.

Otros productos que están planteando vender las cabezas pensantes de GAME en nuestro país son Blaze Sega Mega Drive Ultimate, una portátil con dieciocho juegos de Mega Drive incluidos convenientemente licenciados, entre los cuales estarían Altered Beast, Streets of Rage I y II o Super Street Fighter II: The New Challengers. ¿La interesantísima particularidad de esta máquina? Que incorpora de serie ranura SD para cargar ROMs en el sistema. Y por último, GAME también comercializaría Neo Geo X, aunque a un precio algo más competitivo que el que mantiene en la actualidad.

Ahora solo falta que estos productos consigan alcanzar el equilibrio entre ser feliz éxito comercial y amarga decepción con la que jugar. Para comprobarlo personalmente, habrá que comprar muy fuerte... Pero tranquilos, que llegado el momento les daremos nuestra opinión al respecto en Retro Gamer, la publicación definitiva sobre videojuegos clásicos.



» Obviamente, cuidar la belleza del packaging es un buen punto de partida visual. Pero que las grandes intenciones no queden en esa hermosa cara —que debería ser espejo del alma—, por favor; la belleza lúdica siempre está en el interior...



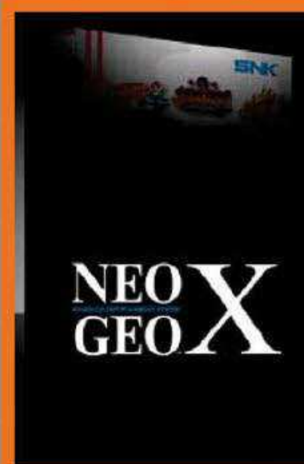


» Sobre el papel, llevar encima nuestros juegos favoritos en una portátil nunca podría ser mala idea. Pero para que la propuesta funcione y los títulos puedan disfrutarse como debería ser (igual que en la máquina en la que corrieron originalmente los juegos portados; ni más, ni menos), debe haber siempre un respaldo tecnológico y moral por parte del fabricante.

NOTICIAS

CARDNAZA PARA NEO GEO X

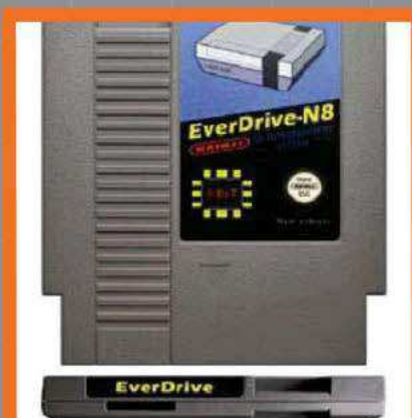
Excelentemente imaginada pero fatalísimamente mal materializada, la portátil Neo Geo X sedujo a muchos, castigó el bolsillo de unos cuantos, y la gran mayoría de los estafCOMPRADORES se sintieron decepcionados cuando comprobaron lo que realmente resultó ser el producto tras unos minutos ciertamente ilusionantes de apertura paquetil: un emulador pocho embutido en una carcasa de aspecto correctito, que funciona decentemente como portátil y que revela sus carencias cuando se conecta al televisor: tearing a tutiplén, sonido cascajesco, doloroso (y muy apreciable) retardo en la respuesta del control y un arcade stick que se siente en las manos como juguete plastiquero de los chinos, más aún si lo comparamos con la marmórea robustez del joystick controller original de Neo Geo.



Pronto salió a la luz la manera de cargar ROMs en la máquina, pero para aquellos (más coleccionistas que jugadores) que aún siguen empeñados en continuar alimentando oficialmente este emulador birrioso con careta de consola, es inminente la puesta a la venta de los hace tiempo anunciados packs de juegos (tres títulos clásicos de Neo Geo en cada Game Card) que se irán lanzando en volúmenes (a razón de unos 25 pavazos cada uno) hasta completar un total de cinco entregas, y de los cuales ha aparecido la primera imagen oficial.

EVERDRIVE N8 NES DISPONIBLE

El artesano Krikzz y creador del sello Everdrive —famoso por fabricar espectacularmente bien construidos flashcarts que emulan a la perfección el funcionamiento de SNES, N64 o Mega Drive—, ya tiene disponible en su tienda **retrogate.com** la versión NES de su EverDrive N8 al precio de 109 $. Interesante alternativa no tanto para cargar ROMs, sino ante todo homebrew y software sin firmar en general.





Qué tal, jovenes, aquí **John Tones**. Llevo las riendas del blog Mondo Píxel y el resto del tiempo juego con mi Game & Watch de *Popeye*. Es mi mejor amiga. Más mona...

Numérica vetusta

El tema de puntuar con notas numéricas los juegos, lo saben quienes nos leen habitualmente a mí y al caballero de ahí al lado, nos lleva torturando desde tiempos inmemoriales. Particularmente, me parece una de las convenciones más criminales y empobrecedoras de nuestro medio, y nadie parece escaparse del todo de ella, ni las revistas para críos ni los supermagazines para adultos. Tienen las notas, sin embargo, una utilidad insospechada: nos hacen pensar en cómo juzgamos los juegos, cómo los observamos para luego traducir esa impresión a un ridículo código matemático.

Todo esto viene a cuento porque venía pensando en cómo juzgamos los juegos antiguos poniéndolos en paralelo con los actuales. ¿Tiene sentido, para empezar? ¿Tiene sentido que compares *Metal Slug* con *Modern Warfare*, por mucho que haya una mecánica subyacente remotísimamente emparentada? Ni siquiera hace falta que nos vayamos al extremo: los *Zelda* de NES son los tatarabuelos de juegos mazmorreros más recientes como *Dark Souls* o *Darksiders,* pero teniendo claro que ambos son comparables de una forma muy esquemática, tiene el más mínimo sentido intentar abarcar a ambos bajo un mismo paraguas numérico? Dicho de otro modo: si tuviéramos que puntuar ahora un juego antiguo, ¿qué criterio seguiríamos? ¿El de la importancia histórica aunque el juego haya quedado anticuado? Porque ese criterio no podemos aplicarlo a los juegos recientes, sería injusto. ¿Los gráficos? Ya cuesta trabajo agarrarse a algo para puntuar los gráficos de un juego actual como *Fez* comparándolos con los de un *Battlefield 4*, imagina si encima echas en el potaje un *Robotron 2084*, por decir un juego del que solo pensar en aplicarle un número al acabado visual da auténtica migraña.

Todas estas disquisiciones no me estaban llegando a ninguna parte, así que opté por la legendaria espada de Damocles y la no menos legendaria, pero igualmente productiva calle de enmedio. Ambas se resumen en que cuando puedo no puntúo, está claro. Pero cuando no tengo más remedio porque el medio para el que escribo me lo exige, valoro por encima de cualquier otra consideración algo que no se queda viejo por mucho que pasen los años o por muy novedoso que sea un título: la creatividad. Es un valor incorruptible por el paso del tiempo y sencillo de juzgar. Por eso *Metal Slug*, o *Pac-Man* o *Super Mario Bros.* son juegos de 10, porque la creatividad que se puso en marcha en su creación los ha mantenido frescos y jugables. Intentad aplicarla al nuevo *Tomb Raider*, a *Bioshock Infinite*, a *Dishonored*, al penúltimo *Assassin's Creed* de turno, por decir juegos que copan las listas de ventas, y os darán la medida exacta de qué valores tienen en realidad. Por encima de inversiones millonarias en gráficos brillantes o valores de producción que habrían pagado el sustento de un estudio de programación de los ochenta durante años. Es en la creatividad donde juegos clásicos y recientes se miden con la misma vara. Y entonces, si queréis, a partir de ahí, le ponéis el numerico.



> La creatividad es un valor incorruptible por el paso del tiempo

Lecciones ocultas

Resulta que el no-tan-retro (pero sí magnífico juego contemporáneo) *Far Cry 3: Blood Dragon* tiene un brillante momento de autoconsciencia sobre los puentes que separan el juego clásico del moderno, por mucho que ambos traten sobre disparar armas muy muy grandes contra dinosaurios alienígenas mutantes armados con rayos láser. El tutorial, para ser exactos: Rex Colt, nuestro supermarine (encarnado por Michael Biehn, la definición apolínea del retro y el MSX, según Kojima), se encuentra con un tutorial que no puede evitar, completamente entrometido y absolutamente ridículo, del estilo "describe un movimiento sobre el eje Z sin que tus pies toquen el suelo". O sea, un salto. Vale que el humor en *Blood Dragon* funciona tanto por referencias como por acumulación, pero el momento genial es cuando Colt se rebela contra el tutorial. El cibermarine -un tío del *Contra*, para que nos hagamos una idea- sufre la exposición interminable y lo único que quiere es saber cómo se mata, "y punto". Nada más: él ya irá aprendiendo las cosas. Y, si no, como pasaba en el *Contra* original, mala suerte.

Blood Dragon explica bien la diferencia de aprendizajes entre retro y juegos de hoy



La libertad de ensayo y error, el leerse el manual (¡ya no hay manuales!), la sensación de aprender a tu ritmo, es algo de lo que nos despojan en demasiadas ocasiones los juegos modernos. Entiendo, lo he vivido varias veces con mi novia, que es complicado hacerse a la idea del movimiento 3D: que los sticks sirvan para desplazar las piernas, uno, y la cabeza, el otro. No es una alfabetización natural, no es como tener unas flechitas y un sprite y pensar "¿servirá la flecha derecha para ir a la derecha?" y, cinco segundos después sentirse un genio por semejante asociación. O es que los juegos no se esfuerzan lo suficientes, que también es posible. Entiendo que haya que enseñar a andar y moverse y saltar hoy pero, si se hace con un poco de gracia e integrado en la historia (algo que sólo he visto en este *Blood Dragon*, y en *Portal 2*, con humor en ambos casos), moletarás menos al jugador. O esa pensaba yo, hasta que me topé con un vídeo de Egogamer en Youtube (que les recomiendo encarecidamente si saben inglés) en el que explicaba el proceso del tutorial con *Mega Man X.* , un juego mucho más complejo que el *Rockman* de Famicom. Básicamente, en la primera entrega 8-bit sólo se podían hacer cuatro cosas: saltar, correr, avanzar lateralmente y negociar escaleras. Fin. Mientras que en *Mega Man X* se podía rebotar contra las paredes, avanzar en embestida, cargar disparo, y un sinfin de acciones más, con un mando el triple de complejo (seis botones contra dos). Una cosa como para que te den un tutorial, o te leas el manual, o algo.

O, simplemente, ser un buen diseñador: el primer nivel de *Mega Man X* siembra de pistas el juego desde antes de empezar a jugar: un pequeño Rockman dispara con su brazo al pulsar Start, ergo ya sabemos que hay algún botón que nos permite hacer eso. Hay indicativos para el salto. El hecho de que no haya libertad de movimiento va sugiriendo qué tenemos que intentar de forma orgánica para ir aprendiendo nuestras posibilidades... Que es algo que sucede exactamente igual en los juegos contemporáneos, cuando ves que un personaje sólo puede saltar -o agacharse- para ir por donde le dice la flecha... Pero en vez de, simplemente, indicar el botón contextual, el diseñador actual ve necesario explicar qué es ese acto tan esotérico de agacharse o saltar.

Ey, chavalada, aquí **Javi Sánchez**. Hago el mondopixelero donde me dejan y mi objetivo en la vida es jugarme todos los juegos de palizas y yoyas del universo. De momento va bien.



Inside Outing

PERDIDOS EN LA MANSIÓN CON OTROS TANTOS COMO TÚ

» AMSTRAD CPC, SINCLAIR SPECTRUM, COMMODORE 64, ATARI ST, AMIGA
» THE EDGE SOFTWARE
» 1988

Curiosamente, en este número de Retro Gamer estoy sacando a colación unos cuantos miedos y temores que me estremecieron hace unos años en formato pixelado. Por otras páginas me podéis leer mencionando un clasicazo de la licantropía (*Knight Lore*), unos cuantos pasmos intergalácticos (la franquicia *Aliens*) y ahora traigo hasta este Momentazo una rareza, no exactamente un juego de terror, pero sí un misterio que me atenazó durante años y que ahora, preparando esta doble página de colorido inigualable, he encontrado igual de sugerente y enigmático que hace veinticinco (glups) años.

En mi caótica cabeza de preadolescente sin acceso a nada remotamente similar a Internet y, por tanto, sin posibilidad de establecer referentes lógicos para lo que le gustaba, había una extraña relación entre esta soberbia aventura de exploración y puzzles de The Edge y el librojuego de la colección Elige Tu Propia Aventura titulado El Misterio de Chimney Rock. En él, el lector se introducía en una casa encantada e intentaba escapar de los horribles hechizos de una vieja asquerosa capaz de generar pesadillas durante semanas. La vieja de *Inside Outing* no es una bruja, pero es igual de maquiavélica: quiere que tú, ladrón profesional retenido en la mansión contra su voluntad, encuentres los diamantes que su difunto marido escondió antes de morir. Si lo haces podrás escapar. Y lo haces. Y te da una llave para huir. Pero no sirve para salir de casa, es una trampa: acabas encerrado en una habitación con tres ladrones más como tú, que deambulan desesperados, encerrados desde quién sabe cuándo entre cuatro paredes. Es. El. Final.

No es terror en estado puro, pero hay algo de enigmático e inquietante saberse atrapado con los otros desgraciados que quizás no respondieron a los requerimientos de la anciana. Parecen desesperados. Cogen objetos y los vuelven a dejar, como bugs de un videojuego. Y ahí te quedas. No, no es exactamente un juego de terror. Pero vaya proto-silenthillazo se marcaron los de The Edge. *






Mac
Trucos, Secretos & Apps
Disfruta al máximo del potencial de tu Mac
Para todos los OS X
Más de 150 Trucos y consejos increíbles
iPhone
Trucos, Secretos & Apps
Lleva al límite el potencial de tu iPhone
Más de 300 Trucos esenciales
iPad
Trucos, Secretos & Apps
Descubre todo el potencial de tu iPad
Para todos los iPads
Más de 200 trucos increíbles
CÓMO FUNCIONA?
EL LIBRO DE LAS Sorprendentes RESPUESTAS para las PREGUNTAS más curiosas
Descubre los increíbles secretos del mundo en el que vivimos
148 PÁGINAS
CÓMO FUNCIONA?
EL LIBRO DE LOS ANIMALES INCREÍBLES
Todo lo que siempre has querido saber sobre el reino animal
CÓMO FUNCIONA?
EL LIBRO DE LA Tecnología ALUCINANTE
Todo lo que necesitas saber sobre la tecnología más sorprendente
¡CON MILES DE DATOS E IMÁGENES!
Edición coleccionista
retro GAMER hardware
Guía esencial para los amantes de los videojuegos clásicos
Los microordenadores de 8 y 16 bits que marcaron una época
180
micromanía
retro GAMER
Volumen 1
Juegos Clásicos
micromanía
retro GAMER Colección
La guía esencial para los amantes de los juegos clásicos
micromanía
148
retro GAMER Colección
Número 4 Por sólo 6,95€
El Gran Libro de Arte & Diseño 3D
Inside
• Photoshop
• 3ds Max • Maya
• Cinema 4D
• ZBrush
Personajes • Vehículos • Arch-vis • Tipografía 3D
• Photoshop • Corel Painter • Illustrator • ArtRage 3.5
El Gran Libro del artista digital
Sólo 5,95€
El Gran Libro de iPhone
La guía definitiva para conseguir mucho más de tu iPhone
Más de 90 prácticos y 125 apps analizadas
• Primeros pasos
• Tutoriales en detalle
• Apps increíbles
El Gran Libro de Android
La guía definitiva para dominar Android
Ice Cream Sandwich y Google Play
Primeros pasos • Guías paso a paso • Apps increíbles
El Gran Libro de Samsung Galaxy
Disfruta al máximo de tu dispositivo Samsung Galaxy
Con los mejores trucos para Galaxy SIII
Primeros pasos • Guías detalladas • Apps esenciales
El Gran Libro de Diseño Web
La guía definitiva para crear páginas web increíbles
Con guías completas de HTML5, CSS3, Photoshop y jQuery

Retro


01


02


03


04

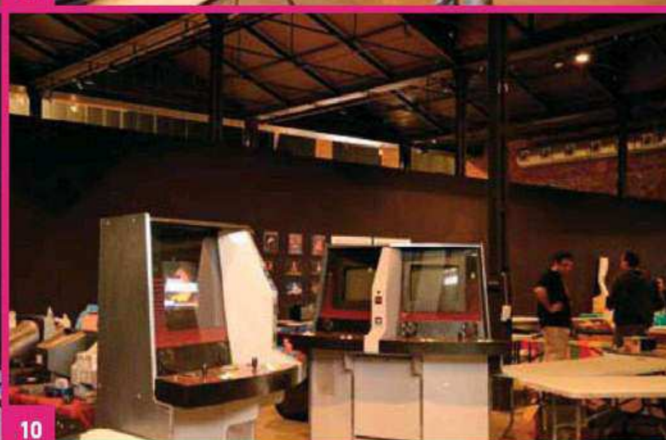

05


06


07


08


09


10


11

No es sencillo confeccionar un reportaje sobre RetroMadrid 2013 cuando ya en un montón de blogs, webs, youtube y foros interneteros varios, han aparecido crónicas macanudas del festival excelentemente bien paridas e ilustradas con cientos de fantásticas fotografías. No es sencillo, decimos, porque la filosofía de Retro Gamer es ofrecer siempre contenido único, exclusivo, rompedor, fastuoso e inigualable.

Así las cosas, hemos optado por hacer algo distinto a lo que antes han ofrecido los demás, aprovechando nuestra posición de observadores privilegiados ("observadores", en contadísimos casos; no se imaginan el currazo que conlleva sacar adelante un tinglado de estas características), y realizar una crónica eminentemente gráfica documentando aquello que bien podríamos llamar "cómo se hizo RetroMadrid 2013". Por si alguien se lo está preguntando: sí, varios redactores de Retro Gamer forman parte del comité organizador del festival de la informática clásica y el videojuego antiguo más importante a nivel nacional (e internacional, se apresuran siempre en puntualizar algunos).

Y eso exactamente es lo que queremos mostrarles: ¿qué había detrás de aquel atractivísimo programa de charlas, mesas redondas, conciertazos, retrodesarrolladores, invitados ilustres, cacharreo, compras a tumba abierta, firmas, máquinas vetustas funcionando igual o mejor que hace treinta años, competiciones, abrazos, homenajes, aniversarios, recreativas, premios, exposiciones, chip music retumbando a todo volumen y pixelazos refulgentes? ¿En qué consistió exactamente el trabajo invisible de un equipo organizador que cuenta en sus filas con apenas una decena de integrantes? Precisamente eso es lo que vamos a tratar de mostrarles mediante la sartenada de imágenes que hemos desplegado a lo largo y ancho de estas cuatro páginas, y que ha sido recopilada desde la selección personal de fotografías que amablemente nos han cedido Adonías, Alejandro Valdezate y Pablibiris.

Madrid 2013

RetroMadrid ENTRE BAMBALINAS


12


13


14


15


16


17


18


19

01. Organizadores, diez días antes de la feria en la nave vacía. Las cuestiones fundamentales que orbitaban alrededor de sus cabezas eran solucionar, antes de que se produjeran, los problemas de iluminación y sonido... Aunque aquella tarde, la mayor parte de la conversación en aquel momento mantenida giró en torno al plan de evacuación. **02.** Jueves por la tarde, se abre la puerta para que los expositores empiecen a montar. **03.** AUMAP y VegaBits son los más madrugadores. **04.** Llega el material de GAME y las mesas de los expositores... **05.** ¡...Y toca ponerlo todo en su lugar! **06.** Viernes por la mañana, y ya hay gente que ha plantado la tienda; no eran ni las diez, y varios futuros visitantes andorrean impacientes preguntando a los que salimos a fumar que "cuándo se abren las puertas". Dos horas más tarde vuelven a hacernos la misma pregunta. **07.** Adonías posa con la gente de Dreamcast.es por detrás. **08.** Arcade Outlet fueron de los primeros en dejar listo el chiringuito. **09.** Otro madrugador, Rulas International, ya tenía prácticamente listo el stand de Commodore Plus. **10.** La cosa tomó forma cuando los muebles de VegaBits estuvieron en su lugar. **11.** Los señores de Juegos Legendarios, también tempraneros, etiquetando la mercancía. **12.** Muchos expositores aún no se habían establecido, ni lo harían hasta el sábado por la mañana; pero Sapphire y Xenon, de Z80ST-Software, ya estaban enseñando sus cosillas a Amicon Jr. y Amicon Sr. **13.** La zona de charlas y concierto, todavía sin sillas, ¡y está a punto de empezar la prueba de sonido! **14.** Karpatos montando uno de los stands más espectaculares del evento: la exposición de consolas de ASUPIVA. **15.** Queda un ratillo para que empiece la feria, y todavía no hay nada en las vitrinas. **16.** Prueba de sonido de Crisis Alma. **17.** Antonio Rodríguez alias "Grijan", intentando lidiar con el eco y con las cacofonías producidas por los fantasmas de las reses sacrificadas en el matadero. **18.** Llegan Tovar y Cía con la máquina recreativa que han preparado para el concurso de *Maldita Castilla*; hay que enchufarla y probarla, y esconderla de las miradas curiosas antes de su presentación. **19.** ¡Y la cosa por fin echa a andar! Se abren las puertas, y el público va llenando el recinto del concierto.



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30

20. Sábado por la mañana, apertura de puertas en el día grande y... ¡de treinta a cuarenta minutos de cola! **21.** Se nos cuela una imagen del día anterior: Super Busty Samurai Monkey, todo actitud, preparando su actuación. **22.** Volvemos a la cola: ¿sólo dos tíos para cobrar? Sí, dos tíos que se fueron turnando a lo largo del fin de semana. El staff de la organización se volvió omnipresente a lo largo del festival, con tal de cumplir con el objetivo principal: que absolutamente todo el mundo, invitados, medios, visitantes, etcétera, disfrutaran como nunca de la orgía retro. **23.** Otros tres elementos (de izquierda a derecha, Sergio Modia, director de RetroCoruña y presidente de la AUIC; Rafael Corrales, director de RetroMadrid 2013, y Alejandro Valdezate, secretario de la AUIC) intentando apagar los fuegos que iban surgiendo, en este caso concreto, tres focos fundidos sobre la zona de los stands de RetroWorks y El Mundo del Spectrum. Nadie de mantenimiento iba a venir a repararlos...

24. El recinto se iba llenando, pero los usuarios de Commodore y de Amstrad tenían tiempo de confraternizar antes de la batalla. **25.** El stand de La Cima de los Vientos, asociación que organiza ParlaBytes, en primera plana y en un momento de relativo desahogo: el espacio disponible se reveló insuficiente durante aquella mañana del sábado, dejando momentos de auténtica apretura entre visitantes y expositores. En ocasiones, la muchedumbre de los pasillos parecía el público de *Hyper Sports*... **26.** La cosa seguía en marcha: en el stand de la AUIC, hombro con hombro, el mítico Andrés Samudio (invitado por CAAD) y Jaume Esteve (autor del libro sobre la época dorada del software español *Ocho Quilates*) firman autógrafos. **27.** Una de las muchas competiciones organizadas por Alejandro Valdezate, alias "Lex Sparrow", vista desde el lado de la pantalla: concentración total de los participantes. **28.** Turistas de Extremo Oriente, cámara en ristre, disfrutando del stand de Games Tribune. **29.** El puesto de Vintagenarios, con el incombustible Tito bañado de una luz cuasi divina que no dejaba ver las pantalla de las consolas y ordenadores de esa zona. Por mucho empeño que se puso, no hubo forma de solucionar uno de los grandes problemas de la nave 16 de Matadero: zonas con exceso de iluminación, y otras prácticamente a oscuras. Qué mal repartidos estuvieron los fotones...

RetroMadrid 2013
ENTRE BAMBALINAS


31



32

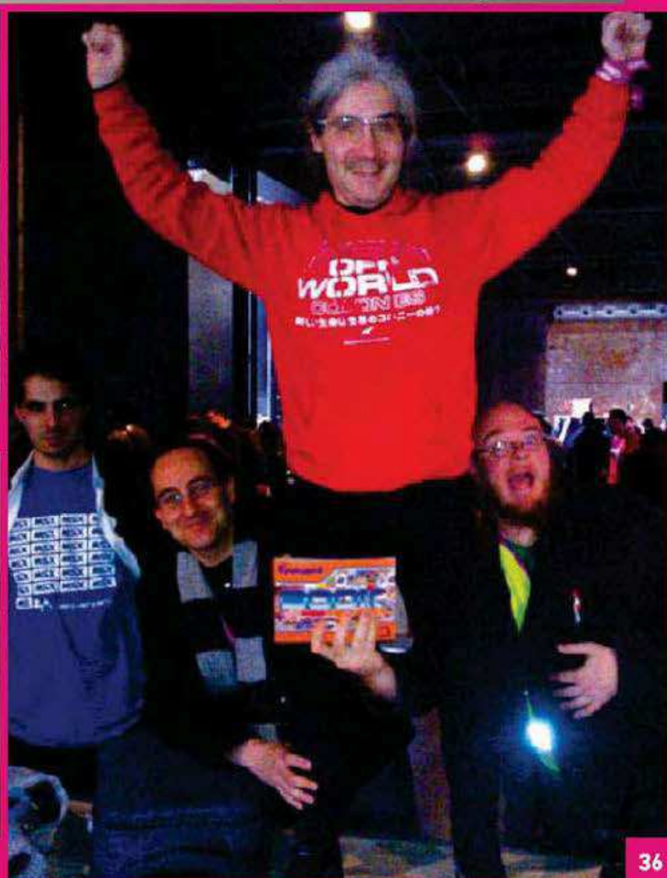


33



34


35


36



37

30. Hubo taller, ¿quién dijo que no había taller de reparaciones en RetroMadrid? Lo organizó Javu, de Vintagenarios, como lleva haciendo en muchas ferias por toda la geografía ibérica. **31.** Una de las múltiples fotos de grupo que se hicieron durante la feria, quizá la más numerosa. Hay por ahí asiduos de zonadepruebas.com, de speccy.org, amstrad.es, retrovicio.org... **32.** Las mini recreativas de Sp Arcade fueron una de las notas de color más curiosas. **33.** Momento para el relax: algunos de los organizadores parecían derrotados después de varias horas de recibir visitantes... Nada que ver con la realidad: aún quedaban energías, muchas horas por delante y muchas cosas maravillosas por hacer. **34.** Gryzor87, autor de la música de *Maldita Castilla*, probando la máquina antes del concurso: la obra de Tovar recibió el visto bueno. **35.** Gryzor87 y Locomalito, justo antes de su charla. **36.** Ya era domingo, la cosa iba llegando a su fin, y S*T*A*R, factótum del grupo Matra, alimentado durante la feria a base de Red Bull, celebra el haber sobrevivido a una edición más de RetroMadrid. ¡Que sean muchas! **37.** Lunes por la mañana: un tipo que se hace llamar Metr, de Zaragoza para más señas, ha ganado la máquina recreativa construida por tovarcade.es que se entregaba como premio en el concurso de *Maldita Castilla* organizado por Mondo Píxel con la colaboración de indie-o-rama. Los responsables de Matadero quieren aquello limpio, hay que sacarla de allí, ¡y el mueble no quiere entrar en la furgoneta! Para algunos, como Rafa Corrales, el director de RetroMadrid 2013, el evento aún no había terminado. Ni terminaría en varios días, puesto que aún había que rendir cuentas a Matadero y presentar los resguardos de todas las entradas, contados ¡y ordenados correlativamente!

En la posterior quedada de reflexión que tuvo lugar por parte del comité organizador semanas más tarde, se habló de enmendar errores, potenciar aciertos, y se fraguaron diversos bombazos para RetroMadrid 2014. Bombazos que tienen que ver con cierta compañía de la Edad de Oro del Soft Español que aún no ha dicho su última palabra...

RESIDENT EVIL



Capcom anda un poco perdida con sus Resident Evil, pero es lo que pasa cuando ya no cuentas con tus mejores hombres. Como Shinji Mikami, con quien charlamos para que nos cuente todo sobre el Biohazard original de 1996



» [PlayStation] Lo que más miedo nos da de *Resident Evil* es el hecho de que Mikami se encargase en solitario, durante cerca de medio año, de su desarrollo y diseño.



» [PlayStation] Puede que los controles de *Resident Evil* fuesen nefastos, pero la calidad de las cinemáticas estaba fuera de toda duda. En su momento, sólo eran comparables con las de Kojima.

Shinji Mikami es un tipo majísimo que no se corta a la hora de decir lo que piensa. Para empezar, nos dice que el título occidental de su *Biohazard* es "una estupidez". *Resident Evil* fue una imposición de Capcom America en la que Mikami no tuvo elección, pese a que ya avisara que le parecía absurdo (y que ha llevado a los mismos ridículos en las secuelas que tiene *La Jungla de Cristal*, por ejemplo) Mikami no volverá a pronunciar el fatídico nombre occidental en toda la entrevista. Bien que hace.

"La primera propuesta para *Biohazard* vino de mi jefe de aquellas, Fujiwara-san [Tokuro Fujiwara, director general de Capcom], que me engargó un juego de terror reciclando el sistema de *Sweet Home*", nos cuenta Mikami. *Sweet Home* era la adaptación homónima para Famicom de una peli japonesa de terror y supuso un miniéxito para Capcom en 1989.

Mikami se lo tomó tan al pie de la letra que algunos paralelismos entre *Sweet Home* y *Biohazard* siguen vivos en la saga incluso a día de hoy, como las míticas aperturas de puertas. Pero, salvo eso y un trasfondo común (mansión de mal rollo, etcétera), *Biohazard* se separó completamente del rolazo original.

"Mi primer objetivo", apunta Mikami, "era recuperar en forma de juego esa mezcla entre susto y diversión de las casas encantadas de los parques de atracciones. Mi miedo infantil siempre fueron los fantasmas, así que me planteé llenar el juego de espíritus malignos. Pero, en términos jugables, poca excitación veía yo al hecho de disparar o pelear contra espectros. Así que en las primeras fases del desarrollo me deshice de los fantasmas y emprendí la búsqueda de otro tipo de enemigo".

Del concepto "casa encantada", en la mesa de Mikami sólo quedaba ya la casa. Pero, con qué llenarla: "Terminé por pensar que los enemigos tenían que ser monstruos, de acuerdo, pero con forma humana. Ahí lo tenía: zombis. Me acordé de la película de Romero, *Zombi*, que me encantaba. Sobre la peli me daba pena, como espectador, ver caer a sus protagonistas, porque creía que en un videojuego, los jugadores podrían usar sus técnicas y habilidades para ayudarles a sobrevivir. Y ahí vi que esa diferencia entre las películas de terror y los juegos de terror era genial: entonces nació *Biohazard*."

Puede parecer un poco egocéntrico y arrogante que Mikami se refiera a *Biohazard* como *su* creación, sin más colaboración al concebirlo... pero es que es verdad: "Durante los seis primeros meses de desarrollo", nos confiesa, "yo era todo el 'equipo'. Tras ese período se me unió otro diseñador, pero tras un trimestre en conjunto se marchó a otro proyecto. Y un poco más tarde empezó a llegar personal, hasta que de repente fuimos 15 personas. A partir de ahí la cosa siguió creciendo hasta los más de 50 que participaron en la fase final del desarrollo de *Biohazard*. Los miembros clave en la parte de planificación y diseño fueron Hideki Kamiya, Hiroki Kato y Kazunori Kadoi. En el apartado gráfico, teníamos a Jun Takeuchi como responsable de animación de los personajes y a Motoji Fujita e Ippei Masuda creando los escenarios. La programación fue casi toda obra de Yasuhiro Anpo. Katsutoshi Karatsuma se encargó de implementar

LO BÁSICO



» **EDITOR:** CAPCOM
» **DESARROLLADOR:** INTERNO (EL FUTURO STUDIO 4)
» **LANZAMIENTO:** 1996
» **GÉNERO:** MIEDO EN LA MANSIÓN
» **CUÁNTO PAGAR:** NO MÁS DE 10€

"SABÍA QUE SI BIOHAZARD NO SE CONVERTÍA EN UN GRAN ÉXITO, CAPCOM CORRÍA EL RIESGO DE IR A LA QUIEBRA"

CAPCOM SE LO JUGÓ TODO A UNA CARTA CON BIOHAZARD, SEGÚN MIKAMI



TODO SOBRE MIKAMI

ALADDIN (SNES, 1993)
El tercer juego de un bisoño Shinji Mikami como desarrollador de plantilla y su primer éxito: 1,75 millones de copias vendidas. Por alguna razón, la prensa occidental decidió alabar más la versión occidental de Virgin para Sega Mega Drive.



GOOF TROOP (SNES, 1994)
Y tercer juego de Disney para el japonés, ya jefe de diseño. *Goof Troop* se fija mucho, muy fuerte y sin ningún tipo de complejo en *The Legend of Zelda: A Link To The Past*. Y no se estrella en la comparación, lo cual tiene su indiscutible mérito.



DINO CRISIS (PLAYSTATION/ DREAMCAST, 1999)
Mikami se puso la camisa de productor en este mix de *Resident Evil-Jurassic Park* sin licencia. Esta entrega vale para echarse unas risas y jugar un rato. El resto... ehm, mejor no acercarse demasiado a ella.



P.N.03 (GAMECUBE, 2003)
Uno de "los Cinco de Capcom", aquella ristra de supuestas exclusivas para salvar GameCube. *P.N.03* fue el único exclusivo, al final, y un repaso a este pegatiros nos descubre de dónde salen varias de las ideas de su reciente *Vanquish*.



GOD HAND (PLAYSTATION 2, 2006)
God Hand es la suma de todas las razones para amar a Clover, el estudio de los mejores creadores de Capcom: un pegatortas perfecto, sin ningún tipo de control creativo, en el que todavía hoy se nos cae la mandíbula al suelo con sus ideas.



CULEBRÓN DEL MAL

CHRIS REDFIELD
Un ejemplo del respeto que ha tenido Capcom con Mikami es que su creador se reía de Chris Redfield, su personaje favorito porque "es feo y no es que mole demasiado". Se diseñó así, aunque a los de *RE 5* y *6* no se lo haya dicho nadie.

JILL VALENTINE
Otra maltratada por los *RE* post Mikami. La vimos madurar de introspectiva especialista, capaz de abrir cerraduras o llevar todo tipo de objetos en *Biohazard*, a la superpoli vengadora de *RE 3*. Lo último que supimos de ella es que ha acabado convertida en rubia de virus-T.

BARRY BURTON
El pobre Barry, coleguita de Jill, es la prueba de que Mikami habría podido sacar adelante *RE* como comedia. Su Magnum clásica sigue siendo uno de los fetiches de *Biohazard*, capaz de estampar a un zombi de un solo disparo.

REBECCA CHAMBERS
La "curandera" del grupo (otro indicativo más de las raíces roleras de *Sweet Home*), y superviviente del Equipo Bravo de STARS. Chambers es jugable tanto aquí como en el estupendo *RE Zero* de GameCube.

ALBERT WESKER
Wesker es uno de los villanos favoritos de Mikami: aparte de un homenaje a las pelis de acción de los 80, con ese pelazo, esas lupas de sol y esa monocordia, supone un giro de guión en el juego original que ríete de *El Sexto Sentido*.

mecánicas, Kiyohiko Sakata de los eventos del juego e Ippo Yamada del sonido".

Es decir, lo que años después se convertiría en el afamado Production Studio 4 de Capcom, reunido por primera vez para llevar esas ideas solitarias de Mikami al juego final... hasta donde les dejase el hardware, eso sí: uno de los primeros prototipos mostraba una cámara y un sistema muy similares a los que habrían de separar a *Resident Evil 4* de sus predecesores, pero pronto quedó claro que la PlayStation de 1995 no era capaz de manejar un diseño tan ambicioso.

"*Biohazard* no es lo que ahora llamaríamos un juego 'bonito'", admite un modesto Mikami. "Resultó casi imposible producir el juego con las herramientas y el hardware de PlayStation en aquella época. Nuestro plan original era crearlo todo en 3D en tiempo real, pero tuvimos que darnos por vencidos y emplear escenarios pregenerados: si no hubiésemos optado por esa ruta, no habríamos podido llevar a cabo mis ideas en *Biohazard*. Sin embargo, gracias a ese cambio a entornos prerrenderizados conseguimos unos gráficos excepcionalmente buenos para la época, aunque tuvimos que sacrificar algo de funcionalidad. Resultaba complicado crear unos personajes que mantuviesen un número de polígonos razonable".

Esa "funcionalidad sacrificada" de la que habla Mikami es poco más que un eufemismo para personajes que se movían y manejaban con la gracilidad de un tanque: el avance por sus escenarios de cámaras fijas y escenarios predibujados se realizaba mediante un incómodo esquema con la cruceta, donde izquierda y derecha servían para rotar (¡a un ser humano!) sobre su eje y las flechas de arriba abajo señalaban el avance o retroceso de Chris y Jill, independientemente de su orientación en pantalla. Manejar a nuestro equipo S.T.A.R.S. era como llevar un autobús por una carretera de montaña. Claro que ese lento movimiento también tenía como objetivo asustar al jugador, que contemplaba como se acercaban los monstruos mientras intentaba que Chris *se diese la vuelta para no morir*.

"Respecto al terror", nos cuenta, "empecé diseñando un escenario con atmósfera tétrica. Lo esencial era crear un trasfondo donde quedase claro que ahí había vivido gente; y entonces meter a los zombis en ese tipo de escenario para que el jugador se los encuentre." La escena que abre el juego es una especie de resumen escriptado de las intenciones de Mikami, con ese textazo pixelado marcando el tono: "Se habían refugiado en la mansión... Donde se creían a salvo. Y sin embargo...". Afortunadamente, no todos los recursos narrativos de *Biohazard* eran tan primitivos. Esas puertas, prestadas del mencionado *Sweet Home*, reducían el paso de un nivel a otro al mínimo de elementos -una puerta, un fondo completamente negro, el efecto de sonido del pomo girando- para crear ansiedad en unos jugadores que no tenían ni un solo indicio de qué les esperaba en la próxima habitación.

"También era muy importante para nosotros conseguir que el miedo lo generasen los sucesos dentro del juego", prosigue Mikami. "Quería perturbar a los jugadores con hechos desatados en el momento preciso, jugando con los miedos y las inseguridades del jugador, para crear un círculo vicioso de terror en aumento.



» **[GameCube]** Jill y Barry. Sus horrendos diálogos permanecen en nuestras pesadillas, al lado de los perros zombi y los lickers.





» **[PlayStation]** *Resident Evil* se ha quedado bastante viejo, pero todavía nos impresionan ciertos aspectos de su diseño.



» **[PlayStation]** Esta imagen ya forma parte de la mitología del videojuego…

Empleábamos cosas como los gemidos de los zombis y sus pisadas como señales de mal agüero. Incluso si sabías que al doblar una esquina te ibas a encontrar un zombi, metimos puntos muertos al colocar las cámaras para que el jugador no pudiese ver al zombi al instante, creando una sensación espeluznante. Recuero lo que pensaba esos meses: si los enemigos sólo daban miedo por la posibilidad del 'game over', yo me estaría quedando corto con respecto al *Biohazard* que había en mi cabeza. Necesitaba llegar un paso más allá".

Curiosamente, Mikami suelta que durante un tiempo pensó en darle a *Biohazard* un giro humorístico (uno de verdad, planeado de antemano, ajeno al humor involutario del espantoso *engrish* de su traducción), pero que las fechas de desarrollo lo impidieron. "Durante la planificación", revela, "metí una idea para un método que hiciese que el juego se convirtiese en una comedia a partir de la tercera semana. Terminé por descartarla cuando quedó claro que implementar eso llevaría demasiado tiempo. Pero, personalmente, siempre he estado convencido de que el terror y la comedia tienen muchos puntos en común, que están muy unidos. Creo que si hubiese tenido la oportunidad de experimentar un poco más, los resultados podrían haber sido muy interesantes".

"QUERÍA PERTURBAR AL JUGADOR ENCADENANDO EVENTOS TERRORÍFICOS QUE JUGASEN CON SU MENTE"

MIKAMI LO TENÍA TODO PENSADO.

Pese a la imposibilidad de convertir *Resident Evil* en la versión jugable de *Terroríficamente Muertos* (eso que nos perdimos), Mikami conseguiría llevar a cabo casi todas sus ideas. "Mi lista de cosas favoritas de *Biohazard*", enumera, "la encabeza esa forma en la que conseguimos empujar a los jugadores al límite, incluso cuando no eran conscientes de cómo se acumulaba el terror en su interior. También quedé muy satisfecho con los gráficos: en su día, al menos, *Biohazard* parecía real. Otro de mis aspectos favoritos estaba en el diseño de sonido y música, en cómo conseguían intimidar al jugador. Y, por supuesto, quedé muy muy contento con los zombis del juego".

Todos estos elementos (los puzzles ridículos marca de la casa, las búsquedas de objetos, las estupendas cinemáticas...) confluyeron para expandir las fronteras de un género aún titubeante. El paso de Mikami de diseñador y desarrollador de las licencias Disney de SNES a un *survival horror* de 32-bit parece extraño, pero su exhibición en *Goof Troop* demostraba un manejo de sistemas y diseño de niveles merecedor de cierto riesgo. Aparte, él siempre ha tenido un cierto gusto por lo sórdido, señalando que no es coincidencia que sus iniciales, SM, coincidan con cierta parafilia de mazmorras, cuero negro y cadenas.

Pero volvamos a enero de 1994: Mikami acaba de sentarse a la mesa de pensar y ni Saturn ni PlayStation han visto todavía la luz. Nintendo manda en Japón gracias al empuje de Super Famicom y Capcom todavía no sabe quién será el caballo ganador de la si-

LO MEJOR DE SHINJI MIKAMI

P.N. 03
PLATAFORMA: GAMECUBE
AÑO: 2003

RESIDENT EVIL 4
PLATAFORMAS: GAMECUBE, PLAYSTATION 2, PC
AÑO: 2005

GOD HAND (EN LA IMAGEN)
PLATAFORMA: PLAYSTATION 2
AÑO: 2006



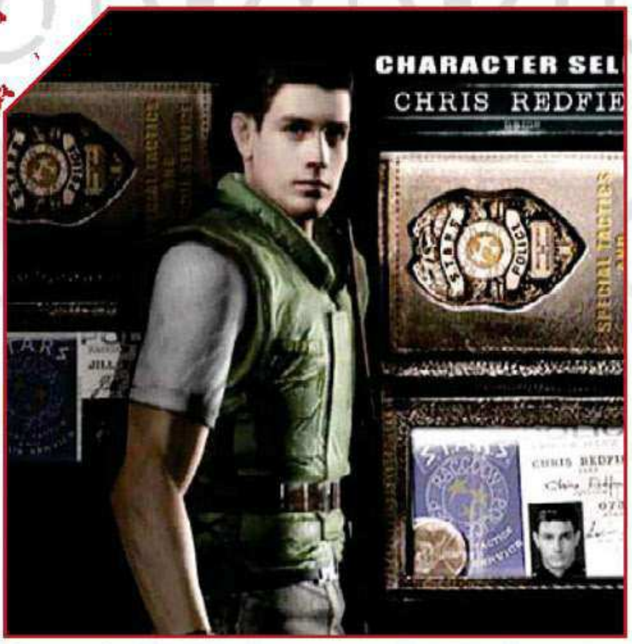
» **[GameCube]** Shinji Mikami era un enorme fan de la GameCube. Lo demostró tanto con *RE4* como con una secuela para el recuerdo, posiblemente la mejor versión de los *Biohazard* "clásicos".



» **[GameCube]** Llámalo tiburón, llámalo cocodrilo, llámalo como quieras: en cada *Resident Evil* algo va a salir del agua para comerte a golpe de QTE.



RESIDENT EVIL



» [GameCube] Chris Redfield, en sus días felices antes de la vigorexia desmedida.



» [PlayStation] Venga, que levante la mano el que no se hiciese un poquito de pis la primera vez que aparecieron los perros zombi. ¿Alguien? ¿Nadie? ¿Bueller?

guiente generación: *Biohazard* se concibe en un pirmer momento como multiplataforma para Sega y Sony. El problema es que es más fácil decirlo que hacerlo... "Al principio", resume Mikami, "intentamos desarrollar simultáneamente para ambas plataformas [PlayStation y Saturn]. Y seguimos con esa idea durante más o menos un año, pero tuvimos que cancelar ese plan de desarrollo: ya era bastante complicado desarrollar para una plataforma nueva de hardware, como para hacerlo en dos muy distintas, a la vez. No teníamos ni el personal ni las habilidades técnicas necesarias para un proyecto así. Se decidió hacerlo secuencialmente, centrándonos en una sola versión". La versión para Saturn vería la luz, finalmente, 16 meses después de la versión de PlayStation, en julio de 1997: otra cruz para la pobre Sega.

Que tampoco es que Capcom estuviese convencida de que tenían un boom entre manos. Más bien lo contrario, según Mikami, que nos cuenta que su editor no es que apoyase en exceso el proyecto: "Durante el desarrollo, me daba la sensación de que no le tenían mucho cariño al proyecto". Incluso estuvo al borde del precipicio, nos cuenta Mikami: "La consultora de Capcom de aquella época dedicó una línea a *Biohazard* en su informe: 'Cancelad el proyecto *Biohazard*'. ¡Me cabreé tanto! Tras ver ese informe, me empeñé con más ahínco en terminar *Bio*, pesara a quien pesara. Y, si no lo cancelaron, fue por algo que me imaginaba: el propio Fujiwara-san habló con sus jefes para decirles que nos dejasen seguir adelante. Pero es algo que Fujiwara-san no me confirmó en persona hasta más o menos diez años después, sin darle mayor importancia a que su intervención salvase el desarrollo..."

A pesar de salvar ese punto de partida, Mikami admite que el desarrollo no iba del todo bien. Parte del problema residía en la falta de experiencia del equipo -incluso para Mikami suponía su primer rol como director-. "Exceptuándome a mí, el resto del equipo *Biohazard* eran novatos en Capcom", rememora Mikami. "Sin mucha experiencia en general, lo que implicaba que perdíamos muchísimo tiempo en procesos experimentales de ensayo-error. Sin embargo, a pesar de estos problemas, la actitud de todo el equipo era increíble, muy positiva, y gracias a ella conseguimos sacar adelante un juego así de bueno."

Pese al buen ambiente en el equipo, Capcom se las veía y deseaba para mantener encarrilada la producción y que sus miembros no desertasen. Mikami recuerda que "como el desarrollo estaba siendo muy difícil, los miembros del equipo abandonaban uno por uno. Creo que todos los novatos se sentían unos completos inútiles y por eso se iban. Encima, llegamos a un punto en la producción en el que nuestras herramientas sencillamente no bastaban para lo que pre-

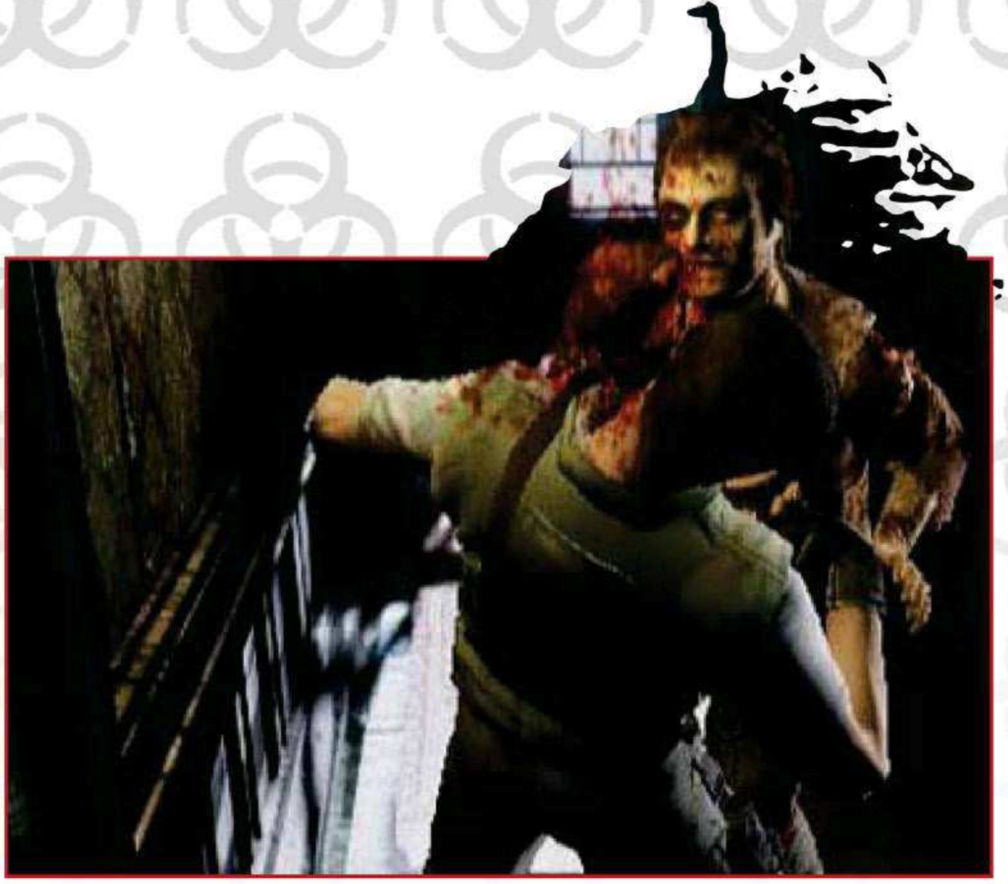
"LA CONSULTORA DE CAPCOM ESCRIBIÓ UNA SOLA LÍNEA SOBRE BIOHAZARD EN SU INFORME: 'CANCELADLO'"

SHINJI MIKAMI SOBRE CÓMO RESIDENT EVIL ESTUVO A PUNTO DE NO EXISTIR



» [PlayStation] Wesker. Albert Wesker… Uno de los mejores villanos de videojuego de todos los tiempos... Hasta *Resi 5*.





» [GameCube] La de Nintendo es nuestra versión favorita hasta la fecha, con unos gráficos que han envejecido muy bien.

tendíamos hacer, así que lo compensamos doblando turnos laborales para garantizar que cumpliríamos con el calendario marcado". Para los que se habían quedado, ese ritmo de trabajo terminó por volverles locos, sí, pero de una forma menos preocupante de lo que podría parecer.

"La fase final de desarrollo duró medio año, más o menos", recuerda Mikami, "y durante ese período prácticamente vivíamos en las oficinas. Era un ejemplo de manual de 'Super Crunch', en el que cada noche nos quedábamos trabajando hasta las 3 AM. Estábamos en un punto en el que todos los miembros del equipo nos tratábamos como iguales y la moral estaba muy alta. Corríamos por la planta de desarrollo en parejas, 'secuestrando' en el ascensor a gente de otros equipos y mandándoles a otras plantas mientras les gritábamos '¡Sayonara!'. Teníamos unas costumbres bastante raras, la verdad", se ríe.

A pesar de que Mikami y sus muchachos se las apañasen para pasárselo en grande durante el infierno que es un crunch de desarrollo (y más uno de seis meses), su empresa madre no atravesaba precisamente su mejor momento. La empresa de participación pública se enfrentaba a la impaciencia de unos accionistas cada vez se mostraban más preocupados por la falta de beneficio de la editora de Osaka. El runrún de una posible fuga de inversores, combinado con la falta de un millonetis tirando de chequera en la cúpula (algo que sí tenían Sega o Namco, cuyos propietarios estaban ultraforrados y financiaban con su patrimonio a la compañía si era necesario. Pero Capcom, ay, siempre fue el niño dickensiano del barrio) apuntaban a una posible quiebra de la compañía.

"Cuando por fin terminamos el proyecto", dice Mikami, "cada miembro del equipo se lo tomó como un logro personal y lo celebramos con júbilo. Por mi parte, lo único que sentí fue alivio. Creo que era el único del equipo que había terminado completamente quemado. Y sabía que si *Biohazard* no era un gran éxito, existía el riesgo de que Capcom se fuese a la quiebra. Así que también tenía la convicción de que había cumplido con mi deber hacia la compañía."

Al final, *Biohazard* triunfó incluso más de lo que se esperaba de él, y *Resident Evil* (pese al odio de Mikami) se convirtió en una de los nombres propios del videojuego en el mercado occidental. "*Biohazard* vendió más del doble de copias de las inicialmente previstas", aclara Mikami. "Siendo honestos, me sorprendió semejante éxito, que achaco a una feliz coincidencia entre ese momento del mercado de PlayStation y lo vendible que resultaba un juego así para esa plataforma. Creo que tuvimos suerte".

El éxito de *Biohazard*, replicado en los tres mercados, llevó a Capcom a pedir una buena dosis de más sangre, más tripas y más de lo mismo para la secuela. Dejando ya caer ese "estilo Capcom de recursos humanos" que ha despedazado a la compañía en los últimos años: "Capcom me encargó la secuela inmediatamente después de haber terminado el primer juego", nos cuenta Mikami. "Excepto que me dijeron que ya no sería director de *Biohazard 2*, sino productor. En aquel momento, me hicieron sentir fatal", suspira. La dirección del juego, al menos, cayó en las manos de un buen amigo de Mikami, el futuro Clover Hideki Kamiya (*Devil May Cry, Okami, Bayonetta*). Y el propio Mikami no recuperaría la batuta hasta el tremendo *Biohazard 0* de 2002, que marcaría el inicio de una historia de amor entre el diseñador y Nintendo GameCube que se expandiría hasta uno de los mejores juegos de la historia: *Resident Evil 4*.

La serie ahora mismo está en la encrucijada: hace ya lustro y medio que Mikami y Kamiya se fueron de Capcom, y las secuelas vistas hasta ahora se han perdido en un estruendo de acción y pegatiros estilo occidental. Mientras la saga decide dónde va a partir de aquí, quizás no sería mala idea que en Capcom examinasen los inicios y los logros en el campo del terror de este *Biohazard*, para ver cuánto separa al Chris Redfield de 1995 de su contrapartida actual.

INQUILINOS DEL MAL

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT (1997)
Resident Evil: Director's Cut aportaba un poquito de estética y soporte al recién nacido Dualshock, pero no nos engañemos: existía para atemperar la espera de una secuela que se retrasaba más de la cuenta. De paso, incluía una demo de *RE2*. Un sacapasta en toda regla.



RESIDENT EVIL 2 (1998)
Kamiya (con la supervisión de Mikami) se tiró a la acción loca y la ambición desmedida con una ciudad arrasada por los zombis y la comisaría con las Cerraduras más Extrañas de la Historia. Miedo, poco tirando a cero. Pero éxito, todo el del mundo.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (1999)
La interferencia de la cúpula capcomita convirtió un proyecto con intención de golosina para fans (su nombre en clave original era *Biohazard 1.9*) en una secuela de pleno derecho. En nombre, al menos: a *Nemesis* se le notaba muchísimo que era una expansión de *RE2*.



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA (2000)
O "el auténtico *Resident Evil 3*". *Code: Veronica* fue tanto el primer juego de la saga que se alejó de los escenarios prerrenderizados, como la primera exclusiva "traidora" (anunciado para Dreamcast, pero salió en PS2 y GameCube). Un señor juegazo.



RESIDENT EVIL 0 (2002)
Rebecca Chambers (con el rostro de la superestrella de J-Pop Ayumi Hamasaki) se convirtió en la lógica protagonista de la precuela, que señalaba el regreso de Mikami a los trastos de dirigir. Lo curioso es que *RE0* se concibió en origen para N64, no para GameCube.



RESIDENT EVIL 4 (2005)
Resident Evil 4 avanzó la serie hacia territorios inexplorados y blablablá. Falso: este juegazo en realidad es la culminación de lo que Mikami había concebido para su primera entrega y la PlayStation original no le permitió. Cualquiera de las dos versiones de Nintendo (GC y Wii) es formidable.



RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES (2007)
Mikami no tuvo nada que ver con estas incursiones en los terrenos segueros de los *House Of The Dead*, pero revisitar las mejores escenas de la serie Wiimote en ristre era uno de los pocos motivos para creer en la blanca de Nintendo.



RESIDENT EVIL 5 (2009)
Resident Evil 5 llegó cuatro años después de *RE4*. Los mismos que hemos necesitado (más la horrible sexta entrega) para darnos cuenta de que, al menos en cooperativo, no estaba tan mal. Eso sí, ni su ambientación africana ni su giro absoluto hacia la acción le hicieron ningún bien.



Descubre con Retro Gamer los encantos del ordenador de Alan Sugar



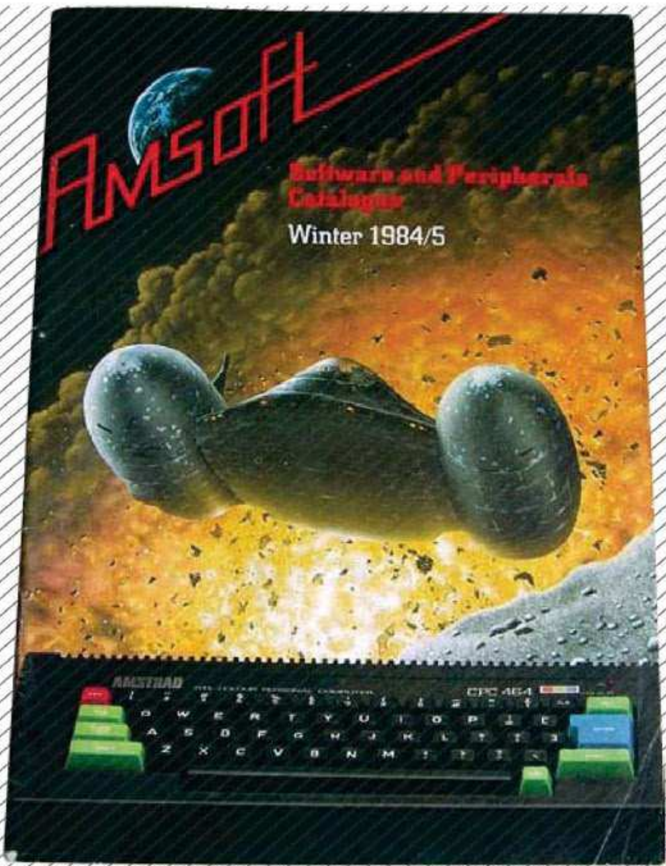
AMSTRA



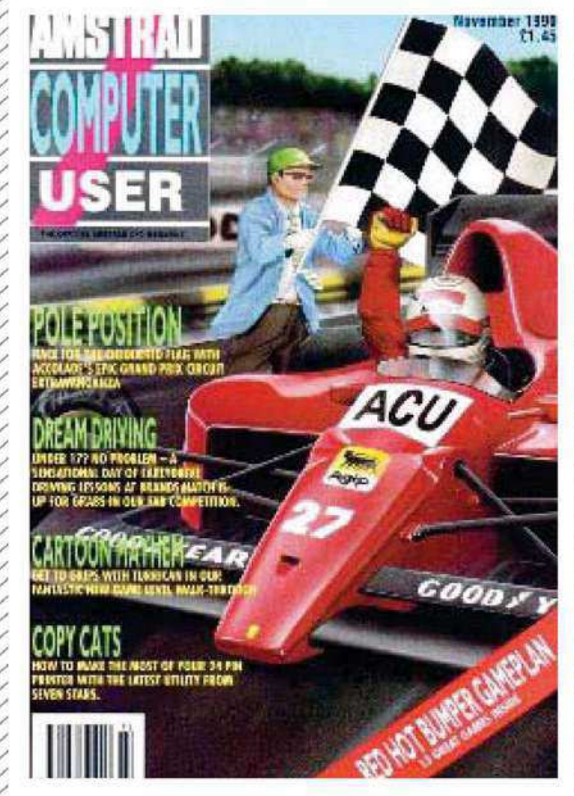
» Fabricante: Amstrad **» Modelos:** Amstrad CPC/Amstrad Plus **» Lanzamiento:** 1984/1990 **» Origen:** Reino Unido

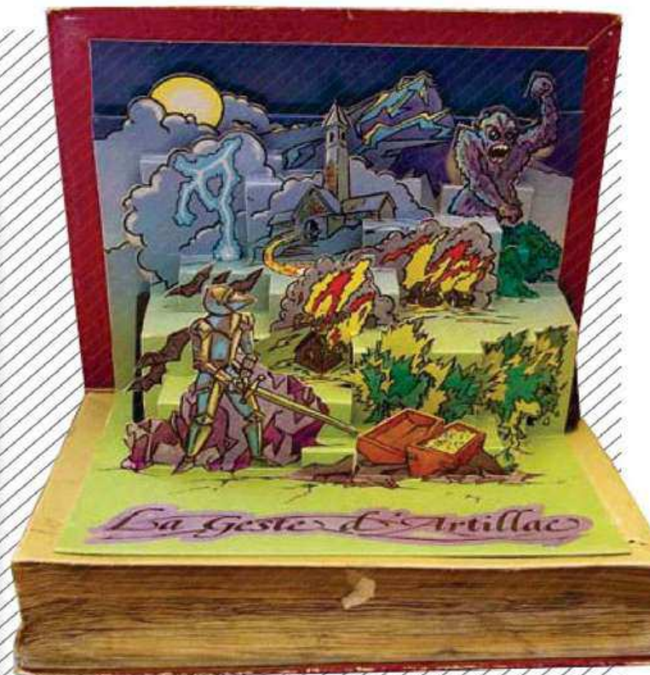
D CPC

AMSTRAD



» Amsoft produjo una buena cantidad de juegos







» Los Amstrad CPC usaban disquetes de 3", más raros y caros que los de 3,5" o 5,25"





¿EN QUÉ SE FIJAN LOS COLECCIONISTAS?

Los Amstrad CPC fueron una especie de patito feo en el Reino Unido, un tercero en discordia frente a los dos sistemas dominantes en aquel mercado: el C64 y el Spectrum. Y es por ello que las compañías británicas produjeron menos software para los Amstrad, y que a veces se esforzaron menos en las conversiones, así que muchas de las joyitas que esconden los CPC proceden del continente europeo.

A pesar de que en muchos países no fue un ordenador mayoritario, muchos juegazos de los ochenta se concibieron en un Amstrad CPC, saltando a otros sistemas cuando demostraban ser suficientemente populares en la máquina de Alan Sugar. Por ejemplo, *Crafton & Xunk*, *B.A.T.*, *Purple Saturn Day* o *Super Cauldron*. Pero hay más: el motor Freescape que se utilizó en juegos como *Driller*, *Dark Side* o *Castle Master* se desarrolló en un CPC. Y los Oliver Twins produjeron la saga *Dizzy* también en un Amstrad. Y a pesar de todo, los fanáticos de otros sistemas siguen menospreciando el sistema: en un hilo del foro inglés de Retro Gamer que lleva por título "Cosas que no sabías sobre el CPC", algunos usuarios se mofaban comentando que "si tiras un Amstrad por la ventana, no rebota", o "son cojonudos como pisapapeles". Desde luego, qué atrevida puede llegar a ser la ignorancia.

En Francia, sin embargo, los usuarios lo adoraban y lo adoran. En 1990, cuando la gama clásica de CPCs estaba a punto de dejar de producirse, se habían vendido en el país galo más de 650.000 unidades, abarcando más del 50% del mercado en su segmento; los juegos de CPC habían vendido más copias que los del resto de sistemas juntos. Mientras que el CPC 464 era el modelo más popular en el Reino Unido, el modelo de cinta fue minoritario en Francia: los usuarios galos prefirieron los CPC 6128 y 664. Más del 80% de los juegos distribuidos al norte de los Pirineos eran de disco.

Con semejante parque de ordenadores en las casas, los desarrolladores franceses se volcaron en el sistema. El primer éxito de ventas de Ubisoft, *Fer & Flamme*, se lanzó exclusivamente para CPC. Las compañías francesas competían por sorprender a los usuarios de media Europa con títulos como *Crazy Cars* o *Skweek*, cuya versión de Amstrad es la única que apareció en ordenadores de 8 bits, focalizando su trabajo en aventuras y arcades con éxitos como *Captain Blood*, *Defender of the Crown*, *Iron Lord* o *B.A.T.* Y en tanto que era el sistema más popular en aquel mercado, exprimieron la tecnología de los CPC mucho más que los ingleses, concentrándose en mostrar unos gráficos impresionantes, tirando de *overscan* siempre que era posible.

Así que los coleccionistas de juegos de CPC tienen una mina en Francia, y no sólo porque los juegos galos fueran bonitos, sino porque las compañías los producían a lo grande, sin escatimar en medios, con presentaciones preciosistas y diseños de cajas de lo más original (arriba tenéis una foto del empaquetado

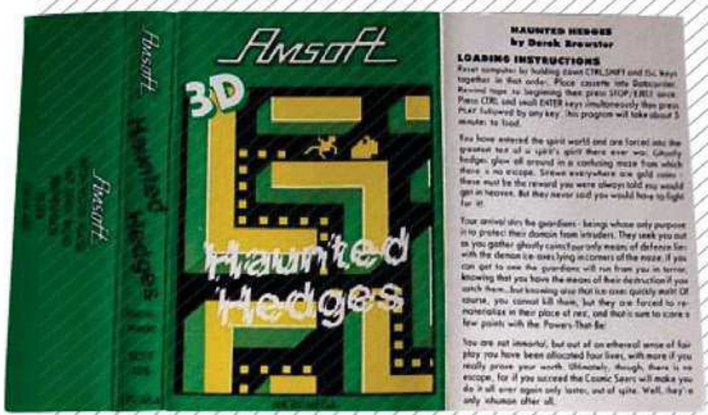
¿SABÍAS QUE…?

■ En la RFA, los CPC fueron distribuidos por Schneider, que incluyó su logo en la carcasa y en el mensaje de inicio del ordenador. En Australia se comercializaron como Awa, y en EEUU Indescomp USA lanzó los Solavox CPC 6128. Tanto los Solavox como los Schneider montan conectores centronics en la parte trasera. Otros CPC raros son los clónicos de la RDA, los KC compact fabricados por RFT; y el más extraño de todos, el mutante soviético Patisonic Aleste 520EX, un CPC con 512K de RAM capaz de ejecutar software de MSX y MSX2, juegos incluidos.



» *Amstrad Action* fue la revista más popular en el Reino Unido. David Crookes, de la edición inglesa, se dejó 50 libras en conseguir el primer número

» De *CPC Attack* sólo aparecieron seis números, es una de las revistas más raritas









de *La Geste d'Artillac*, que imita un libro antiguo), todo lo que fuera necesario para convencer a un público muy exigente. Ocurre que algunas de estas joyas francesas nunca se tradujeron a otros idiomas, pero, chavales, que eso no os eche atrás: ¿para qué ha inventado Google el Google Translator si no?

El español era el segundo mercado más grande de CPCs. Aquí se encargó de la distribución Indescomp, que no dudó en sacarse de la manga un modelo exclusivo, el Amstrad CPC 472, cuando el gobierno estableció un arancel sobre los ordenadores domésticos de 64K de RAM o menos. El CPC 472, que tenía 8K de memoria extra, que sin embargo no se podían usar, desapareció cuando España entró en la CEE en 1986 y se eliminaron los aranceles entre países de la Comunidad. Al igual que en el Reino Unido, en el mercado español predominaron los modelos de cinta, lo que permitió a las compañías de videojuegos inundar el mercado con ediciones baratas en *jewel case*; justo la filosofía contraria al modelo de negocio que imperaba en Francia.

Además de buscar ediciones internacionales, el coleccionista más sibarita puede emplearse en conseguir las versiones de los juegos que aprovechan la memoria extra de los modelos con 128K, como *Nigel Mansell's World Championship, Space Crusade, Supercars, Hero Quest, Switchblade, Gnome Ranger, Ingrid's Back!, Knight Orc, Lancelot* o *Scapeghost*. Hay, incluso, juegos que sólo corren en modelos con 128K, como *The Famous Five, The Pawn, The Guild Of Thieves, Jinxter* o *Corruption*. Más aún: si tenemos un 6128 o un 464/472/664 con expansión de memoria, encontraremos efectos gráficos añadidos en *Spellbound Dizzy*, y voces digitalizadas en *Robocop* o *DragonNinja*, y títulos como *Gryzor, Renegade* u *Operation Thunderbolt* cargarán del tirón, sin pausas entre fases.

Los modelos que reemplazaron a los CPC clásicos, la gama Amstrad Plus de ordenadores y la consola GX4000, fracasaron en todos los grandes mercados en que se lanzaron (Reino Unido, Francia, España e Italia), a pesar de contar con un nuevo chip gráfico que soportaba una paleta de 4096 colores, sprites y scroll por hardware documentado, sonido por DMA y puerto de cartuchos. Aunque en principio sólo los juegos en cartucho iban a poder aprovechar las mejoras, pronto aparecieron títulos en cinta y disco que aún hoy nos dejan boquiabiertos, como *Stryker In The Crypts Of Trogan, Prehistorik 2* o *Space Gun*.

En cualquier caso, el que los nuevos modelos de CPC fueran un fiasco no hace que sean menos valiosos en términos coleccionistas, sino todo lo contrario. Una GX4000 se puede conseguir fácilmente, pero hay algunos títulos como *Chase HQ II* o *Copter 271* que son inencontrables.

Por último, los años noventa del siglo pasado alumbraron un buen puñado títulos de factura más o menos amateur que sorprenden por su calidad gráfica, como *Zap't'Balls, Croco Magneto, Fluff, Masters of Space* o *Megablasters*, muy difíciles de ver también. En nuevo milenio se ha revitalizado la producción de software, con la increíble aventura de los tripulantes de Orion Prime capitaneando el revival.

Richard Goulstone, JMD, Kukulcan, Rafael Delgado, Xyphoe y Jaime González aportaron información para la redacción original de este artículo, en inglés. Y Rafael Delgado, Miguel Ángel Villas y Esteban Ruiz compartieron sus conocimientos en la edición definitiva en castellano.

LOS PERIFÉRICOS



» Un cacharro imprescindible para piratear y meter pokes.



» Anuncio del Multiface Two en Amstrad Action

MULTIFACE TWO

El Multiface Two era el dispositivo con el que todos los usuarios de Amstrad soñábamos. El problema era que había que importarlo del Reino Unido, donde costaba 47,95 libras (unas 8.700 pesetas, en torno a 52 euros) en las tiendas, aunque se podía conseguir por diez pounds menos si se encargaba directamente al fabricante, Romantic Robot. Como permitía, entre otras cosas, copiar juegos, su fabricación y comercialización bordeaba lo ilegal.

Externamente no es nada espectacular: es una caja negra con un par de botones (normalmente, uno azul y otro rojo) y un cable plano que va a la ranura de expansión del CPC; pero todo esto era lo menos importante. Lo esencial es que este cacharro, diseñado por Alexander Goldscheider, permitía a los propietarios de un CPC 6128 pasar juegos de cinta a disco. Una vez que el programa ha cargado, una pulsación del botón rojo vuelca el contenido exacto de la memoria en un disco; y esto permitía, y permite, no sólo piratear juegos, sino, más interesante para el usuario-coleccionista actual, salvar partidas en una época en que los juegos no solían incluir opción alguna al respecto. Además, con un Multiface es mucho más sencillo meter los pokes de las revistas y conseguir vidas infinitas o invulnerabilidades, así que el aparatejo terminaba siendo también muy atractivo para los sufridos usuarios de los Amstrad CPC de cinta. Y sí, había un montón de copiones que facilitaban la vida del pirata, pero ninguno era tan sencillo de usar como el Multiface Two, ni era tan versátil.

¿Cómo defendió Romantic Robot su producto? Según ellos, los volcados de memoria producidos por el Multiface sólo se podían ejecutar desde el Multiface, de forma que el interfaz no promovía la piratería (al menos, a gran escala). Pero pronto aparecieron programas como Anti-Multiface (también conocido como Multimag) que parchean esos volcados para correr en cualquier CPC sin Multiface, así que el argumento de Romantic Robot era como mínimo endeble. Además, otros desarrolladores empezaron a difundir todo tipo de utilidades, como las que buscan pokes (*Comparator, Tearaway*) o ripean gráficos (*TUSS*) o músicas (*Soundhakker*).

Las últimas versiones del interfaz posibilitan la edición del contenido de la memoria (con un software específico, *The Insider*, que se carga en la memoria del propio Multiface), un lujo para los programadores, y son incluso capaces de esconderse frente a las protecciones de los juegos: algunos de ellos detectaban la presencia del interfaz y no se ejecutaban, pero esas últimas revisiones del Multiface enmascaran su presencia hasta que se pulsa el botón rojo. Puedes encontrar más información al respecto en la página de Grim **(www.grimware.org)**.

Es discutible que este chisme sea de utilidad en la actualidad, cuando todos tenemos acceso a volcados en cinta y en disco de prácticamente cualquier juego; si acaso, puede servir para meter pokes y como una forma bastante rudimentaria de guardar partidas. Se pueden conseguir por entre cuarenta y cincuenta euros en eBay.

Y LOS DEMÁS…



01. Disquetera

Amstrad comercializó dos disqueteras externas: DDI-1 es el combo con controladora que permite a los propietarios de un 464 o 472 usar programas de disco, mientras que FD-1 es la nomenclatura que recibió la unidad B de un 6128, externamente igual a la primera. También aparecieron disqueteras de 3,5" de otros fabricantes.

02. Expansión de memoria dk'tronics

Los usuarios de 464/472/664 necesitan algo como esto para poder jugar en condiciones a títulos como *No Exit*, *Pirates!* o *Chase HQ*. Ojo, la expansión no convierte un ordenador de 64K en un 6128: por problemas de paginación de memoria, no podrás usar el CP/M Plus, por ejemplo. Se puede poner en más de 70 euros en eBay.

03. GX4000

De acuerdo, no es un periférico, sino una consola; pero los cepeceros que no tenemos un Amstrad+ casi la consideramos así, como un add-on que nos permite jugar a los codiciados cartuchos. En internet se puede llegar a pagar por ella entre 30 y 50 euros, dependiendo del estado.

04. Joystick JY-2

Los joysticks oficiales se vendían bajo la marca Amsoft. Eran más bien endebles, no sobrevivían a un par de carreras en *Daley Thompson's Decathlon*. Según la promoción del momento, a veces se regalaban junto al ordenador y a algún paquete de software.

05. Modulador

Los desafortunados propietarios de un monitor de fósforo verde podían resarcirse comprando un modulador de estos, que permite conectar el ordenador a un televisor por RF (o por euroconector con el MP-2F). El MP-1 es el modelo que necesitas si tienes un 464/472, mientras que el MP-2 añade una toma de +12V y es el apropiado para los 664/6128.

06. Interfaz de serie RS232

Hoy no resulta muy útil, pero en la época servía para conectar el CPC a la red telefónica (en el Reino Unido), desde la que se podían descargar programas PD, soluciones de juegos, trucos…

07. Los cables para el reproductor de casetes

A veces a los usuarios de 664 o 6128 nos daba por comprar programas en cinta, que eran más baratos, o por pillar los juegos de los kioskos, que no salían en disco, o por ver qué había en los casetes del Amstrad Semanal; y para cargar todo eso necesitábamos, y necesitamos, estos cables.

IMPRESCINDIBLES

01. Crafton & Xunk

■ Conocida como *Get Dexter!* en el Reino Unido, esta aventura francesa fue originalmente programada para Amstrad en 1986. En la época resultó rompedora por su atención a los detalles.



02. Turrican

■ Aunque fue escrito originalmente para C64, la versión de Amstrad es gráficamente impresionante. Uno de los mejores arcades para CPC.



03. Rick Dangerous 2

■ El tatarabuelo de *Tomb Raider* tiene unos gráficos ladrilleros, pero coloridos y resultones. Tienes que pensar, disparar y tener reflejos, ¡una maravilla!



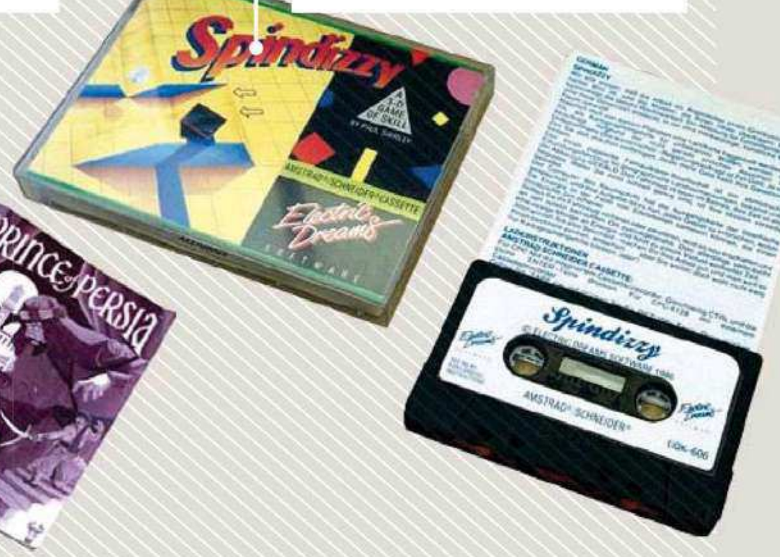
04. Príncipe de Persia

■ Aunque llegó algo tarde, la conversión de la obra maestra de Jordan Mechner demostró que los CPC podían a veces plantar cara a las máquinas de 16 bits.

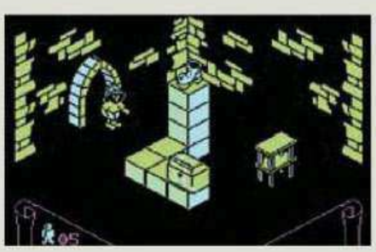


05. Spindizzy

■ Tiene 400 pantallas, así que tómatelo con calma. Fue originalmente programado para Amstrad, aunque en seguida lo convirtieron a otros sistemas.



SIGUE CON ESTOS



Knight Lore

■ La versión de Amstrad CPC es mejor que la de Spectrum, sin duda. Fue el primer juego de Ultimate para Amstrad, seguido poco después por *Sabre Wulf*, y no decepcionó en absoluto a los fans de los Stamper. La presentación tanto de la caja como de la cinta es soberbia.



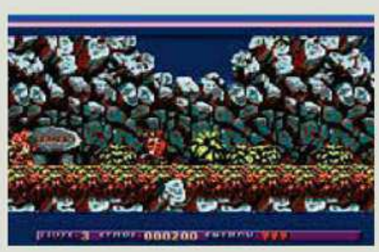
Ranarama

■ Otro que debutó en Amstrad. Se trata de un *shoot'em-up* muy inspirado en *Gauntlet*, con plano cenital y generadores de enemigos, y algunas novedades más propias de los RPG, como los hechizos o un mapeado laberíntico de pasillos y habitaciones cuyo contenido sólo se descubre cuando entramos en ellas.



The Sentinel

■ Sus diez mil niveles lo convertían en un juego grande. Creado por Geoff Crammond para los BBC Micro de Acorn, la versión de Amstrad CPC no se limita a ser una mera conversión. Aunque es una maravilla en cualquier plataforma, ¡no dejes de echarle un vistazo en el sistema de Sir Alan!



Prehistorik 2

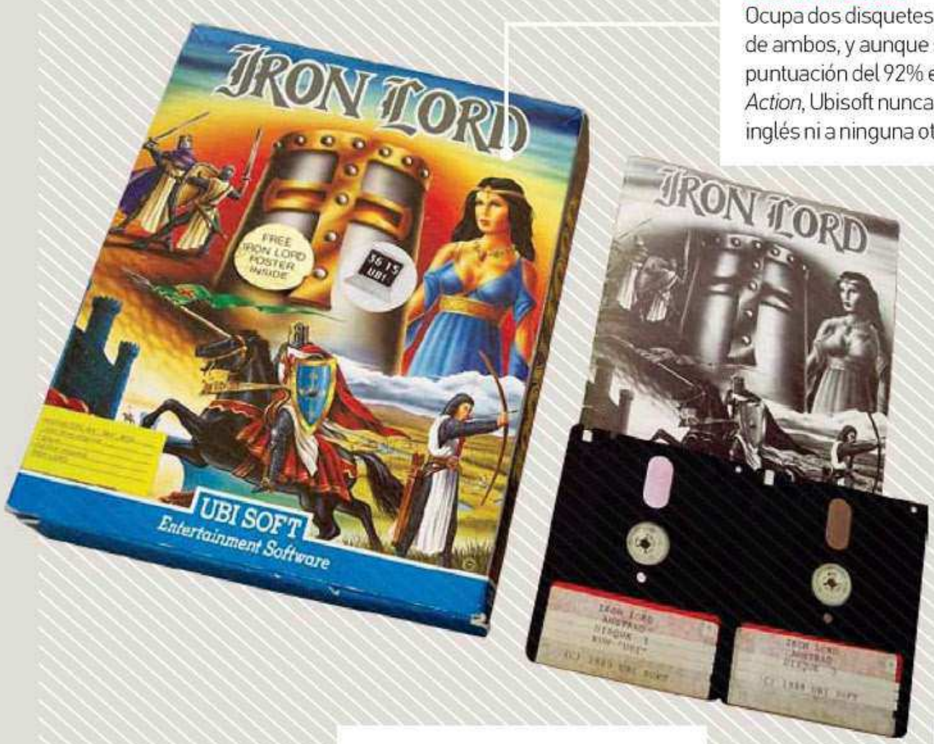
■ Del autor de *Zap't'Balls*, Elmar Krieger. Corre incluso en un CPC de 64K; pero hay que jugarlo en un 6128+: alucinarás con el scroll, con la música que no para de sonar, con el *overscan*, con esas nubes y esas palmeras sobreimpresionadas en parallax, y con esos escenarios inmensos que crecen hacia el cielo o descienden bajo tierra.



Sorcery+

■ Cuando abres una revista de Amstrad de 1985, casi seguro que te vas a encontrar con algún pantallazo de *Sorcery+*. Sus graficazos se usaban para promocionar el sistema de Sugar, y vaya si lo conseguían. La versión plus, de disco, incluía 75 pantallas, 35 más que el Sorcery original.

LOS FRANCESES



01. Iron Lord

Ocupa dos disquetes, las dos caras de ambos, y aunque se llevó una puntuación del 92% en *Amstrad Action*, Ubisoft nunca lo tradujo al inglés ni a ninguna otra lengua.



02. Prohibition

■ *Prohibition* es un gran shoot'em up con un innegable sabor francés. Se tradujo al inglés, alemán y castellano, y se comercializó en Reino Unido y España.



03. Orphée: Le Voyage Aux Enfers

■ ¿Quizá la primera aventura gráfica francesa? Llama la atención por sus curiosos gráficos y por la cantidad de localizaciones, y aunque no es fácil, engancha.



04. Mandragore

■ Muy popular en Francia, donde fue el primer RPG que probaron muchos usuarios. Salió originariamente en MO5, y de ahí saltó a CPC y otros sistemas. Se puede encontrar en inglés. Gráficamente, parece un juego de Videopac.



05. Sapiens

■ Una de las primeras aventuras abiertas para CPC (es de 1986). Hay versión en inglés. Como curiosidad, se puede cambiar el punto de vista del jugador, entre primera persona y scroll lateral.

SIGUE CON ESTOS



Le Maitre Des Âmes

■ Otro gran juego de rol, ¡qué pena que no esté disponible en otro idioma que no sea el francés! Aunque es más de lo mismo (hay magos, enanos, elfos, todo lo necesario), y tiene un interfaz de creación de personajes un tanto engorroso, es muy divertido. Merece la pena echarle un vistazo.



Fugitif: Les Aventures De Jack Bludfield – Part 1

■ Impresionante técnicamente, hasta el punto de que ocupa dos disquetes completos. Tiene un aire a *Space Quest*, pero las acciones del personaje se seleccionan a través de un interfaz de iconos. Los gráficos están en MODE 1, pero si te pones a contar los colores en pantalla, ¡salen más de cuatro!



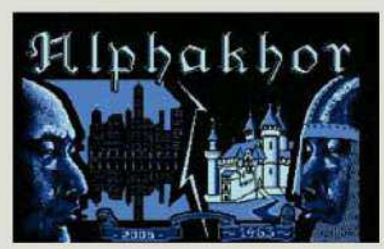
La Malédiction

■ Aunque no sea la aventura más jugable que te puedas echar a la cara, *La Malédiction* es recomendable en tanto que es la típica aventura francesa de los ochenta: contiene buenas ideas y unos gráficos curiosos, pero las descripciones son demasiado someras, y en eso basa su dificultad.



Les Passagers Du Vent

■ La primera parte de la saga no se tradujo del francés a otros idiomas, a diferencia de la segunda, que sí apareció en inglés y alemán. Las viñetas del gran Bourgeon lucen muy bien en las pantallas de los CPC. La edición francesa de Infogrames trae el primer álbum de la serie de regalo.



Alphakhor

■ Si sabes algo de francés, no deberías perderte esta aventura. El argumento no puede ser más atractivo: una epidemia que amenaza a la humanidad en 2006 está provocada por un virus que ya se manifestó en hace siglos, en 1463; en su día se encontró la cura, así que si tuviéramos una máquina del tiempo podríamos...

LOS MÁS RAROS



01. Pang

■ Aunque es relativamente común, nadie quiere deshacerse de él porque es de lo mejorcito para GX4000. Existe una versión pirata de Trade In Post más rara aún, con la pegatina típica de los bootlegs de Shropshire, y hackeada para hacerlo más fácil.



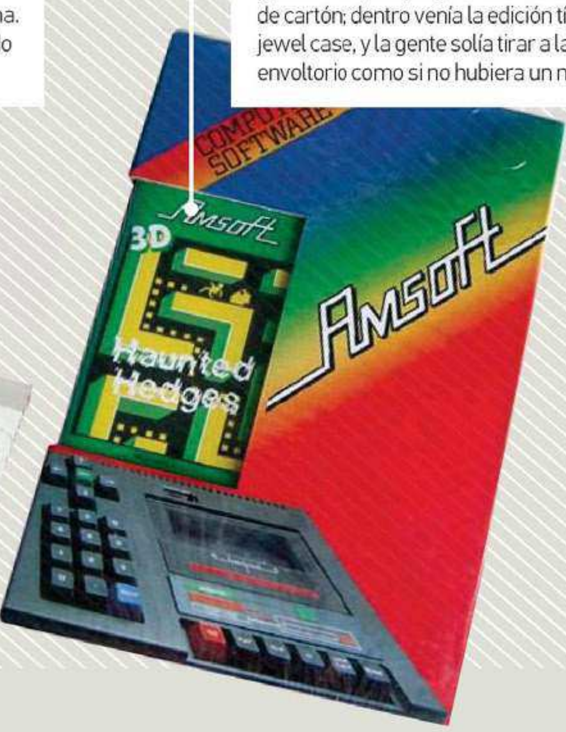
02. Trojan Phaser

■ De acuerdo, no es un juego, pero venía con uno o dos de ellos, *Skeet Shot* y/o *The Enforcer*. El conjunto es muy raro, y puede salir por un ojo de la cara.



03. Copter 271

■ La mayor parte de las rarezas son cartuchos que se retiraron de las tiendas cuando Amstrad decidió abandonar el sistema. Sin embargo, Copter 271 llegó a ser distribuido en España por Proein.



04. Haunted Hedges

■ Lo de raro vale para *Haunted Hedges* y para cualquier juego de Amsoft en caja de cartón; dentro venía la edición típica en jewel case, y la gente solía tirar a la basura el envoltorio como si no hubiera un mañana.



05. Chase HQ II

■ Se pensaba que no existía, que era una leyenda urbana, hasta que James Bridges mostró su ejemplar, uno de los dos o tres que se conocen. El más raro, con diferencia.

SIGUE CON ESTOS



Qin

■ La última vez que lo vimos en eBay pasaba de los 120 euros. Nuestros informantes galos nos dicen que es uno de los juegos más apreciados y buscados por los coleccionistas y los usuarios franceses en general, así que ese interés ha podido contribuir a su escasez.



Fluff

■ Fue uno de los últimos juegos comerciales para Amstrad CPC, programado por Rob Buckley. Al principio se vendía en estuches genéricos, pero más tarde salió una edición que aprovechaba la portada del Amstrad Action en que apareció el juego. Vendió pocas unidades así que es difícil dar con un original.



Megablasters

■ Como *Fluff*, fue uno de los últimos lanzamientos comerciales para Amstrad CPC, y también vendió tan pocas copias que es difícil dar con una. Y eso que es un buen clon de *Bomberman*, con *overscan* y música *ingame*, aunque la animación de los *sprites* de los jugadores podría haber estado un poco más trabajada.



The Great Giana Sisters

■ Otro que duró poco en las tiendas, el tiempo que tardó Nintendo en darse cuenta de que se parecía demasiado a *Super Mario Bros* y en entablar un pleito contra Rainbow Arts. Así que, a pesar de que el juego mola, pocos pudieron disfrutarlo en su día. Irónicamente, en 2009 se hizo un remake oficial, aceptado por Nintendo para... Nintendo DS.



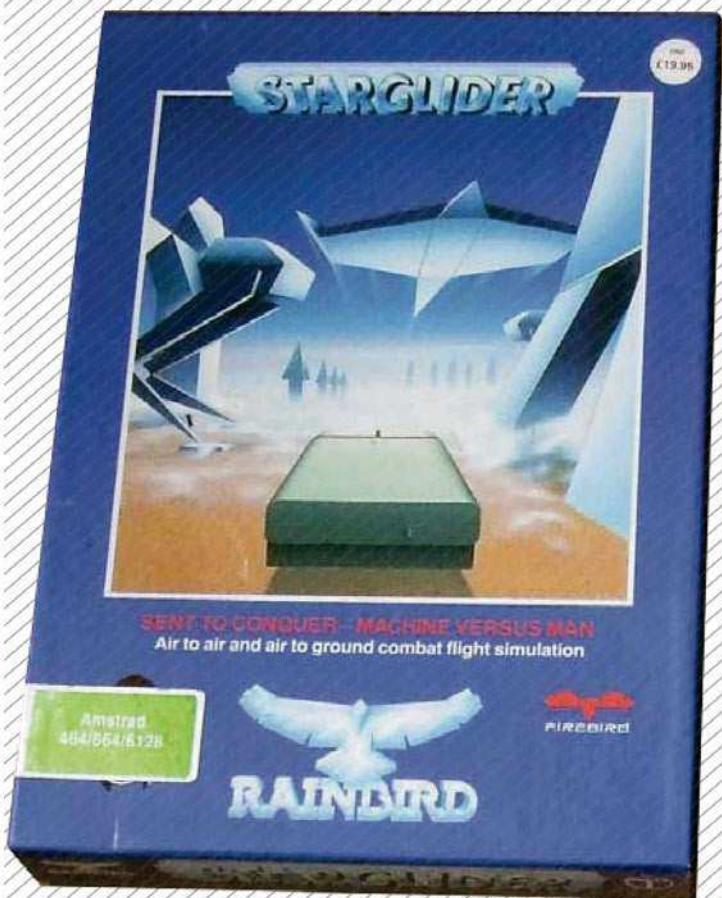
Street Fighter II

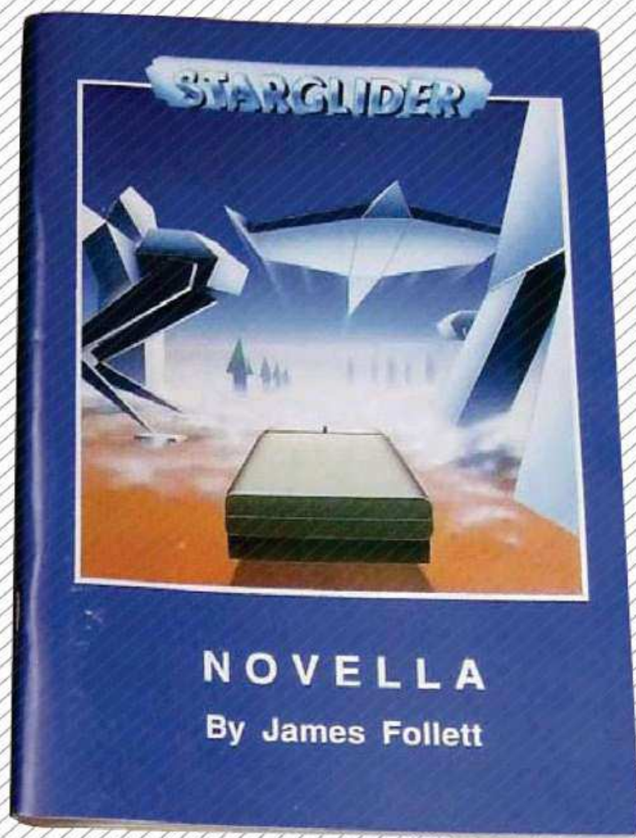
■ De acuerdo, casi seguro que es un bulo; pero, después de la aparición de *Chase HQ II* o del *Aleste*, ¿quién pone la mano en el fuego y dice que no existe? En Amstrad Action aseguraron que el juego estaba a punto de salir, pero nunca llegó a las tiendas. Si alguien diera con el código fuente, se convertiría en el héroe de la escena cepecera.

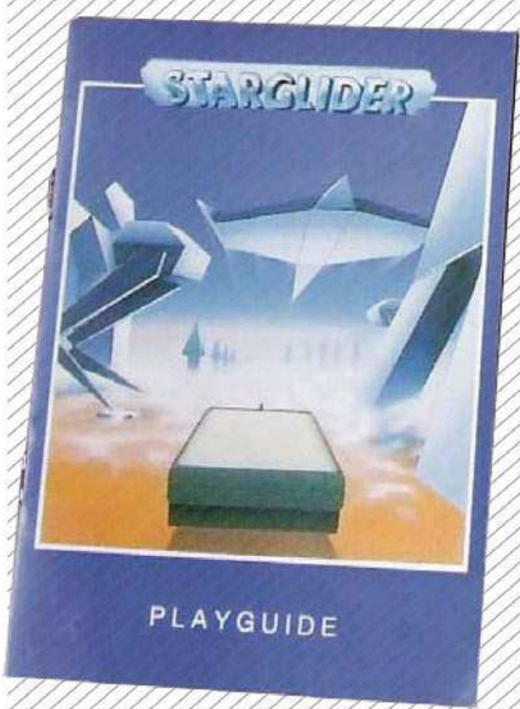


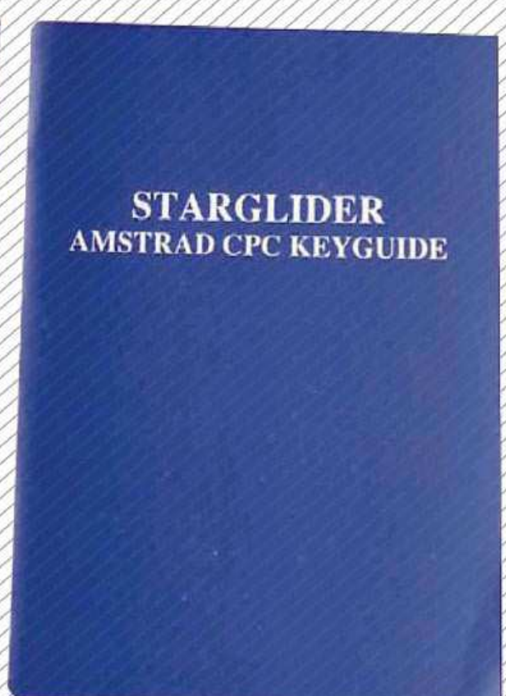
LA JOYA DE LA CORONA

Puede que no sea el mejor juego de CPC; pero lo que hace especial a *Starglider* es la edición de Firebird, que incluye guía, póster, mapa de teclas ¡y una novela!













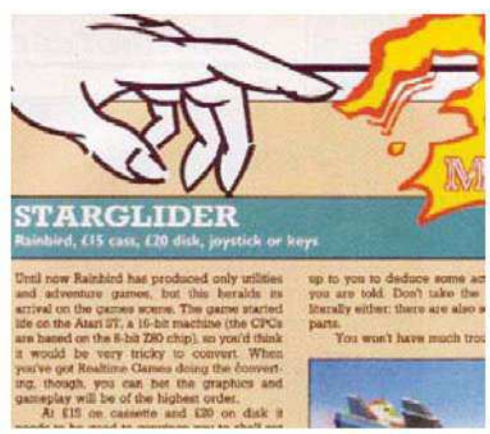
El juego

■ Fue el primer arcade de Rainbird, y tuvo su curro hacerlo porque la versión de CPC fue portada desde Atari ST, ¡y no se perdieron muchos detalles por el camino! Amstrad Action le dio una puntuación de 91% y lo reconoció como Mastergame.



La caja

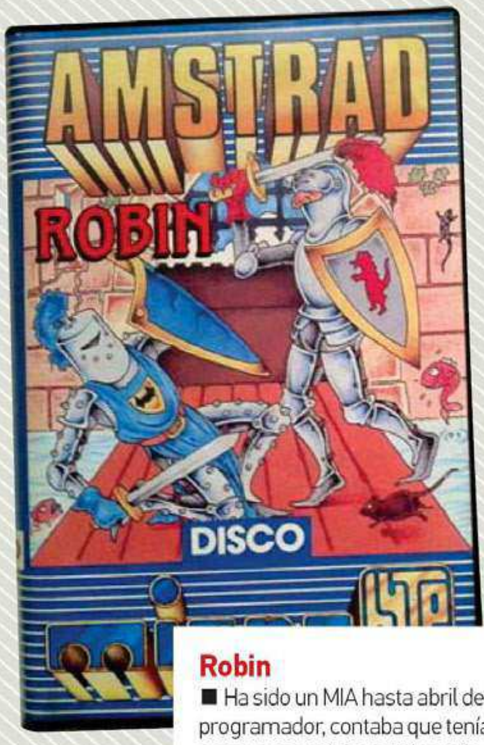
■ Para justificar el precio, Firebird incluyó un montón de cosas en el lote: la guía, el póster, y la novela de James Follett (no confundir con el autor de best-sellers de nombre Ken). Muchos extras de regalo siguiendo el estilo marcado por *Elite*, vamos.



El precio

■ *Starglider* no era precisamente barato: la cinta costaba 15 libras en el Reino Unido, y 20 el disco, así que no vendió una barbaridad. Más adelante apareció en una de las ediciones recopilatorias baratas de Beau-Jolly, *Supreme Challenge*.

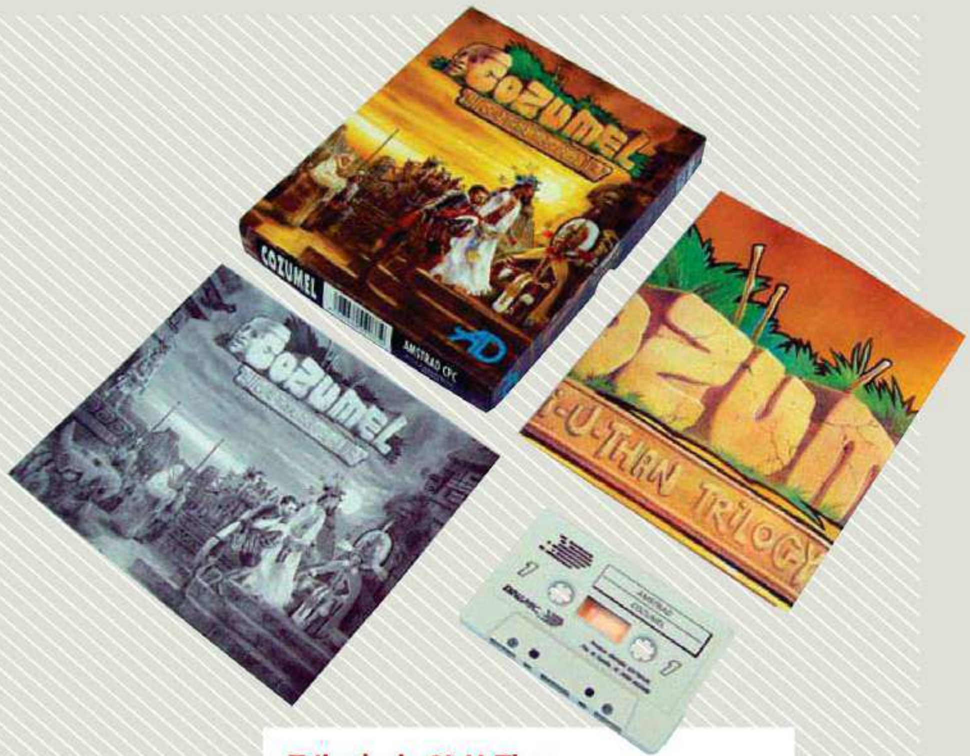
LOS ESPAÑOLES





Robin

■ Ha sido un MIA hasta abril de 2013. Paco Suárez, su programador, contaba que tenía una vaga idea de él, pero no recordaba mucho más. Fue uno de los últimos títulos (junto a otro rarísimo, *Polluting Bacteria*) que hizo para Indescomp, antes de fundar Ópera.



Trilogía de Ci-U-Than

■ La trilogía de Aventuras AD para Dinamic se compone de *La Diosa de Cozumel* (1990), *Los Templos Sagrados* (1991) y *Chichen Itza* (1992). Cada uno de los títulos es muy, muy difícil de conseguir, sobre todo en formato caja de cartón.



Mapgame

■ Uno de los primeros títulos que produjo Erbe por su cuenta (en 1985), antes incluso de montar Topo Soft, es este juego educativo que sirve para aprender geografía de la Península Ibérica. Recomendable incluso para los que no son empollones.



La Abadía del Crimen

■ Cualquier edición para cualquier sistema de La Abadía está bastante buscada, aunque los estuches originales de Mister Chip son más apreciados que las reediciones baratas de MCM. El de la foto aún conserva el precio por el que se saldó: 395 pesetas.



Sir Fred

■ Otro que se las trae es *Sir Fred* de Made in Spain en su edición original de 1986. Fue reeditado dentro del pack *Made in Spain 5 Estrellas* de Zigurat, pero la versión en estuche tiene, indudablemente, mucho más encanto.

SIGUE CON ESTOS



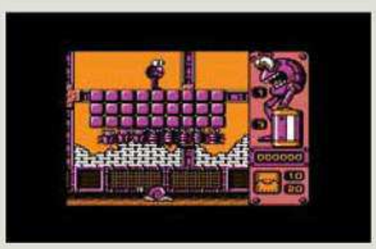
Guillem de Bergedà

■ Uno de los pocos juegos con textos en catalán, y probablemente el único realizado a nivel profesional. Editado por encargo de la Generalitat de Catalunya, no es un título comercial, así que dar con él es complicado: parece que sólo se distribuyó en bibliotecas y centros culturales. Un juego de estrategia con gráficos de lo más espartano.



Stroper

■ La idea prometía mucho: es una mezcla de la segunda carga de *Freddy Hardest* con *Lode Runner*. Pero los gráficos son terribles, el *scroll* lamentable, y es difícil entender lo que sucede en pantalla. Por mucho que lo editara Zigurat, tiene más bien pinta de juego de kiosko. De lo último que salió en España para CPC.



Jump

■ Como *Stroper*, de lo último que publicó Zigurat: este es de 1991, aquel de 1992. *Jump*, sin embargo, tiene unos gráficos aceptables, aunque la acción tampoco sea muy comprensible y la animación de los *sprites* deje que desear. El simple hecho de configurar las teclas es un suplicio.



Piso Zero

■ Otro más de Zigurat, este también de 1991. A medio camino entre *Mata Hari*, *Techno Cop* y *Elevator Action*, pero mucho peor que todos ellos y con uno de los peores scrolls que se han visto nunca en Amstrad CPC. Como los otros dos, apareció en caja de cartón cuadrada, tanto en cinta como en disco.



Corrupt

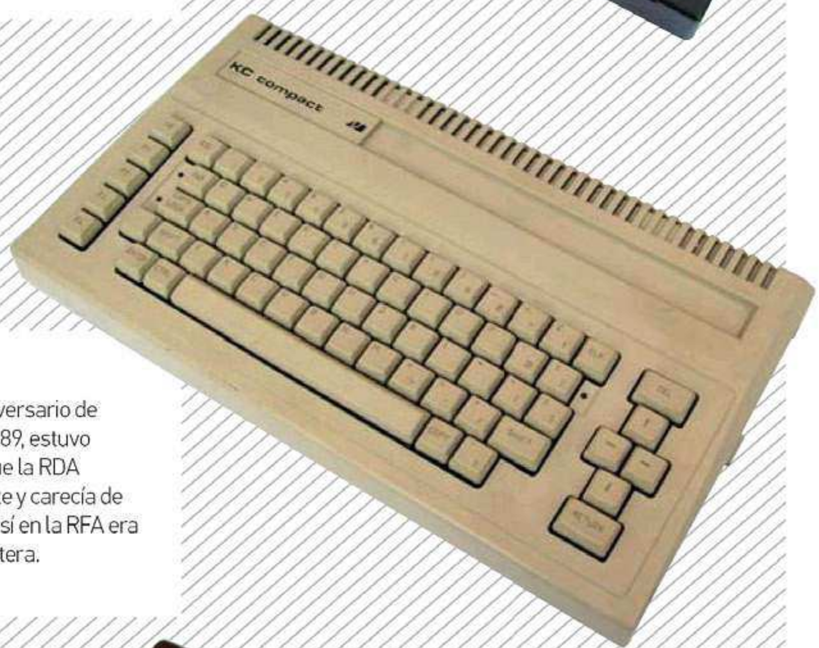
■ Curiosa aventura de texto de GLL, de 1990, con gráficos aceptables y una interfaz que destaca por ser bastante accesible. Ha estado perdida durante muchos años, y de hecho se llegaba a dudar incluso de que hubiera llegado a salir para CPC. Se publicó en formato *twin jewel case*.

...Y ALGO DE HARDWARE



Amstrad CPC 472

■ El as en la manga de José Luis Domínguez y Alan Sugar para evitar un arancel con el que el gobierno español quería promocionar la compra de ordenadores producidos aquí (presumiblemente, los Dragon que fabricaba Eurohard en Extremadura). Duró en el mercado mientras la barrera comercial estuvo vigente, tan solo unos meses. Tiene variantes: con 'ñ' en el teclado y sin ella.



RFT KC compact

■ Fabricado para conmemorar el 40 aniversario de la República Democrática Alemana en 1989, estuvo en venta durante muy poco tiempo porque la RDA desapareció formalmente al año siguiente y carecía de licencia de Amstrad: comercializar algo así en la RFA era impensable. Equivale a un 664 sin disquetera.



Patisonic Aleste 520EX

■ El frankenstein venido de Siberia, pegando con los Urales. Mitad MSX mitad CPC, dar con uno es ciertamente complicado y puede requerir que te saques un billete de avión a Omsk, la ciudad donde se fabricó y se distribuyó exclusivamente.

El cuestionario

Richard Goulstone, TrickyNZ en internet, es un tío raro: no sólo colecciona chismes de Amstrad, ¡encima es de Nueva Zelanda!



■ ¿Cómo empezaste?
Adquirí un CPC 664 en 1986, mi primer ordenador "serio"; y desde entonces me ha tenido enganchado. Los anuncios de Rowan Atkinson [el actor que interpreta a Mr.Bean, n.d.t.] me llamaron la atención, y me lo compré. Tuve un montón, de ellos sobre todo 6128s, hasta que en 1992 vendí el último y me pasé al PC. Pero los ordenadores modernos me aburren, así que cuando encontré un CPC a finales de los noventa, me lo pillé.

■ ¿Cuánto tiempo llevas coleccionando?
Desde la eclosión de las páginas de subastas en Nueva Zelanda, en torno a 1999: había mucha gente vendiendo material de CPC muy barato, y me volví a enganchar. Empecé reuniendo ordenadores de 8 bits y llegué a tener una colección respetable, hasta que me di cuenta de que, a no ser que me tocara la lotería, tendría que limitarme a un solo sistema. Y tenía que ser el Amstrad.

■ ¿Y qué ofrecen los Amstrad frente al resto?
El Amstrad CPC fue la cúspide de los ordenadores de 8 bits: su diseño todo-en-uno, su sistema operativo de verdad, el CP/M, la facilidad con que se podía usar y programar, el manual... Todo eso lo convertía en un equipo compacto, con un solo enchufe.

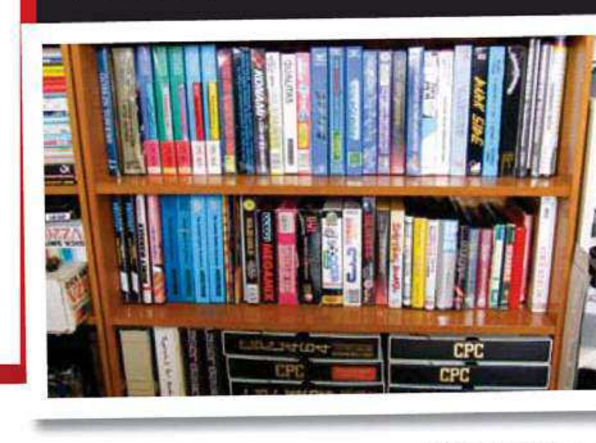
■ ¿Qué opina tu familia de la colección?
Nada especial. Mi mujer no entiende cómo me ha dado por los ordenadores antiguos, pero mientras que ocupe sólo una habitación, no le importa.

■ ¿Cuál es el juego más caro que tienes?
Roland in Space, en la versión de Amsoft de disco. Lo he visto en eBay por entre treinta y cincuenta euros.

■ ¿Cuál es el juego más raro que tienes?
Alguno de los títulos de Amsoft que conservo aún retractilados. Normalmente, cuando alguien compraba un juego de Amsoft en los ochenta, lo primero que hacía era tirar la caja de cartón y quedarse con la jewel case.

■ ¿Cuál es la joya de la corona en tu colección?
Las *ACU*, sin duda. Las tengo casi todas, incluído el número uno. Habré leído cada ejemplar por lo menos diez veces, me atraen porque capturan la esencia de lo que eran los Amstrad CPC en aquella época. La peña que escribía aquella revista tenía una devoción genuina por el sistema.

■ ¿Qué consejo le darías a otros coleccionistas?
Métete en los foros y comparte lo que tengas. Ahora mismo estoy subiendo todo el material que tengo, y que aún no está en CPC Wiki. Sitios como CPC Wiki son la mejor manera de archivarlo y preservarlo todo [www.cpcwiki.eu, n.d.t].

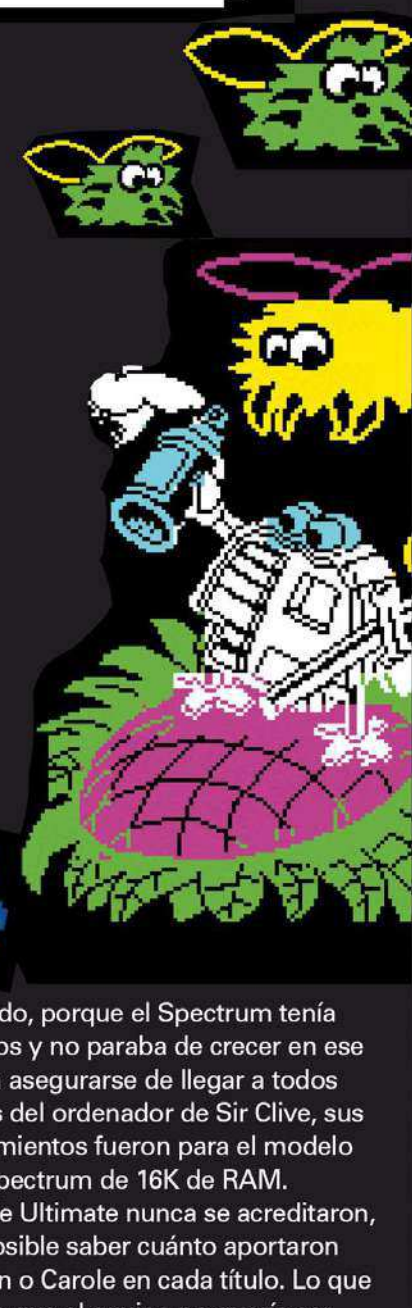




ULTIMATE

LOS AÑOS DORADOS





ULTIMATE PLAY THE GAME FUE FUNDADA EN NOVIEMBRE DE 1982. HOY, MÁS DE 30 AÑOS DESPUÉS, HACEMOS UN REPASO, AÑO POR AÑO, A LA PRODUCCIÓN DE LA COMPAÑÍA

Es un error bastante común creer que Ultimate, como compañía, la componían solamente los hermanos Stamper. De acuerdo, las dotes de programación de Chris y los gráficos de Tim fueron esenciales para que el estudio tuviera éxito, pero también contaron desde el principio con John Lathbury, un programador que ya había trabajado con los Stamper en dos empresas de recreativas (Associated Leisure y Zilec Electronics), donde se dedicaban a modificar placas arcade e incluso habían desarrollado algún título propio, como *Blue Print*.

Aquello daba pasta, así que decidieron establecerse por su cuenta. En 1982, los tres montaron Ashby Computers & Graphics, por el pueblecillo, Ashby-de-la-Zouch, donde se establecieron. Llegaron a hacer algún otro juego de recreativa (*Dingo*), pero lo dejaron porque salía muy caro desarrollar para esa industria: era mucho más rentable hacer juegos para ordenadores domésticos. Para esta nueva aventura decidieron utilizar el nombre comercial de Ultimate Play The Game, y se les unió una cuarta socia, la diseñadora Carole Ward, que además era pareja de Tim, como directora.

Eligieron el ZX Spectrum como plataforma de desarrollo principal por dos razones. Primero, porque Chris y John tenían experiencia con el Z80; y segundo, porque el Spectrum tenía muchos usuarios y no paraba de crecer en ese aspecto. Y para asegurarse de llegar a todos los propietarios del ordenador de Sir Clive, sus primeros lanzamientos fueron para el modelo básico, el ZX Spectrum de 16K de RAM.

Los juegos de Ultimate nunca se acreditaron, así que es imposible saber cuánto aportaron Chris, Tim, John o Carole en cada título. Lo que estaba claro era que el equipo no quería ser el centro de atención, que preferían que este lo ocuparan los juegos. Y cuando tienes en cuenta la cantidad de clásicos y de juegazos que Ultimate sacó, es cuando su decisión cobra todo el sentido.

[1983]

"El primer juego que tuve en Spectrum fue Jetpac, le daba caña todos los días"

TONY WILLIAMS, SOBRE EL DEBUT DE ULTIMATE

Ultimate lanzó su primer juego de Spectrum, *Jetpac*, en mayo de aquel año. Los seis meses anteriores se habían ocupado de escribir herramientas de programación y desarrollo, y parece que invirtieron bien ese tiempo, porque *Jetpac* fue un exitazo: C&VG le dio un nueve sobre diez, con el comentario de que "es muy jugable y adictivo". Así fue cómo llegó al número uno de las listas de ventas de Spectrum y fue declarado "juego del año" en los Golden Joystick.

Jetpac fue pionero en varias cosas: fue el primer juego de la compañía para Spectrum, la primera aparición de Jetman, y la primera vez que un juego demostraba que un Spectrum podía producir sensaciones parecidas a las de una máquina recreativa. Mike Richardson, programador de *Scuba Dive* o *Turbo Esprit*, flipó cuando cargó por primera vez *Jetpac*: "Me deslumbró, los gráficos eran profesionales, la jugabilidad era asombrosa, era fantástico".

Jetpac inspiró a un montón de programadores en ciernes, como Tony Williams, que terminaría haciendo la versión de Spectrum de *Solar Jetman*. "El primer juego que tuve en mi Spectrum de 16K fue *Jetpac*, le daba caña todos los días", dice. "Por entonces sólo sabía algo de BASIC, y *Jetpac* me motivó para aprender ensamblador y hacer juegos así. Los programadores me maravillaban, debían de ser unos genios para hacer cosas tan grandes como aquella".

El sistema de desarrollo de Ultimate les permitió sacar en poco tiempo un montón de juegos de calidad, todos para el Spectrum de 16K, como *Pssst*, *Cookie* y *Tranz Am*. Este último demostró que Ultimate podía hacer algo más que arcades de pantalla estática.

En noviembre del mismo año, Ultimate lanzó *Lunar Jetman*, la secuela de *Jetpac* y el primer juego que escribieron para los modelos de 48K. La reseña del juego apareció en el primer número de *Crash* y se llevó un 95%. De todos los juegos de Ultimate, este fue el que más impresionó al editor Roger Kean cuando le llegó a la oficina. "*Jetpac* era extraordinario, conseguía que me sobresaltara cada vez que Jetman moría, y esa era una emoción difícil de transmitir con los borrones del Spectrum. Pero me quedo con *Lunar Jetman* por lo que supuso cuando lo sacaron, por el punto en que se encontraba el desarrollo de juegos para Spectrum cuando salió. Y además estaba aquella pantalla misteriosa que publicaron en *Crash* antes de que saliera a la venta, un pantallazo que envió un lector. A los pocos días, Robin Candy descubrió que aquella imagen era falsa, pero los Stamper no dijeron esta boca es mía y ayudaron a mantener la expectación".

Con la publicación de cinco juegazos en seis meses, Ultimate se convirtió en la compañía de referencia en el Reino Unido; y aún así, el público no se podía esperar lo que iba a traer 1984.

EL PUÑETERO VIC

Ultimate se tomó la molestia de portar sus primeros éxitos de Spectrum a otros sistemas, y en 1983 publicaron una buena conversión de *Jetpac* para VIC-20. Pero se dice que el equipo encontró la tarea tan dificultosa, que todas las versiones que se hicieron en adelante para ordenadores con procesador 6502 se subcontrataron a empresas externas.



» [VIC-20] El *Jetpac* de VIC era muy parecido al original

JUEGOS PUBLICADOS

JETPAC



- **SISTEMA: SPECTRUM 16K**
- **LANZAMIENTO: MAYO DE 1983**
- **LE DIERON UN... 9/10 (C&VG)**

El primer juego de Ultimate devino en clásico desde el principio. Ayuda a Jetman a montar su nave y a abastecerla mientras esquivas enemigos. Graficazos y adictividad se combinan en un debut sorprendente.

PSSST



- **SISTEMA: SPECTRUM 16K**
- **LANZAMIENTO: JUNIO DE 1983**
- **LE DIERON UN... 5/5 (HOME COMPUTER WEEKLY)**

Más allá de una idea y unos gráficos bastante cursis se esconde un arcade tan frenético como *Jetpac*. Y, sí, cuando veías la flor por primera vez sentías algo especial por dentro.

TRANZ AM



- **SISTEMA: SPECTRUM 16K**
- **LANZAMIENTO: JULIO DE 1983**
- **LE DIERON UN... 8/10 (C&VG)**

El único juego de coches de Ultimate discurre por un desierto por el que vas recogiendo trofeos y combustible mientras tratas de evitar rivales y cactus. No es un clásico, pero está técnicamente bien y se mueve rápido.

COOKIE



- **SISTEMA: SPECTRUM 16K**
- **LANZAMIENTO: JULIO DE 1983**
- **LE DIERON UN... 5/5 (HOME COMPUTER WEEKLY)**

En el papel del cocinero Charlie, tienes que empujar los ingredientes al bol y tirar los desperdicios a la basura. Siendo similar a *Pssst*, Cookie consigue resultar igual de adictivo.

LUNAR JETMAN



- **SISTEMA: SPECTRUM 48K**
- **LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 1983**
- **LE DIERON UN... 5/5 (HOME COMPUTER WEEKLY)**

La secuela de *Jetpac* es más compleja que el original, pero no mejor. Alucinabas la primera vez que subías al vehículo lunar, pero la acción termina resultando demasiado enredada y trabajosa.



[1984]

"las mandíbulas de varios dieron contra el suelo"

JON RITMAN, AL VER KNIGHT LORE

Ultimate empezó el año con el lanzamiento de Atic Atac, su segundo juego para 48K. En realidad, el juego llegó a los hogares a finales de 1983, pero apareció en las listas de ventas del Reino Unido de enero y febrero, y significó el tercer número uno para la compañía.

La competencia estaba desesperada por dar con el secreto de Ultimate, sobre todo porque todo lo que hacían estaba envuelto en un halo de misterio y sus responsables no se relacionaban con el resto de componentes de la industria. "Eran algo así como el Howard Hughes del software", dice John Gibson, que trabajó como programador en Imagine y en Denton Designs. "Imagine contrató una empresa de detectives para averiguar cómo hacía Ultimate sus juegos, pero lo poco que averiguaron fue que utilizaban ordenadores Sage para desarrollarlos. El Sage IV era un aparato súper avanzado para la época, montaba un Motorola 68000, 2MB de RAM y un disco duro de 18MB, y claro, salía por 7.000 libras. Al poco tiempo, cuando los detectives ya habían informado a Imagine, un día me encontré cuando llegué al trabajo que habían sustituido mi Apple IIe por un Sage IV. Ahora sé que los tipos de Ultimate habían trabajado con máquinas arcade, y que su secreto consistía simplemente en su experiencia en ese terreno".

Mientras Imagine y el resto de la competencia intentaban seguirles el ritmo, Ultimate preparaba su siguiente lanzamiento; aunque la expectación era enorme, no se desveló ningún detalle concreto como venía siendo norma. Pasaron los meses, hasta que en abril empezaron a aparecer anuncios en las revistas: el juego se iba a llamar *Sabre Wulf*, y saldría a la venta por 9,95 libras. Esa cantidad doblaba prácticamente el precio de los títulos anteriores de la compañía, pero estaría justificada porque el desarrollo del juego se había alargado sustancialmente.

La subida del precio fue ampliamente comentada en las revistas, que subrayaban que el juego se parecía bastante a *Atic Atac*; pero, en cualquier caso, recibió buenas críticas y se convirtió en otro número uno en ventas. Para justificar en parte el dispendio, se hizo una caja de cartón más atractiva y el manual se imprimió en papel satinado. Esta presentación sería la habitual en los siguientes lanzamientos de Ultimate.

Sabre Wulf está protagonizado por Sabreman, un explorador espadachín. Antes de que terminara el año, Sabreman volvería en dos aventuras más, *Underwurlde* y *Knight Lore*. Aunque el público se podía esperar lo mejor de Ultimate, nadie podía imaginar el impacto del primer juego *Filmation*.

Jon Ritman recuerda la impresión que le causaron los juegos de Ultimate: "Los primeros que vi fueron *Jetpac* y *Pssst*, en una feria. Tenían los mejores gráficos que había visto hasta entonces, y me picaron para mejorar lo que yo estaba haciendo, que terminó convirtiéndose en *Bear Bovver*. Pero aquello sólo era el comienzo, Ultimate aún guardaba algunos ases en la manga".

"El día que llevé el máster de *Match Day* a Ocean, David Ward, el director, me dio una cinta y me dijo que tenía que ver lo que había en ella. Me llevé el juego a Manchester, para verlo con mis colegas de Crystal Computing. Se hizo el silencio mientras varias mandíbulas daban contra el suelo. No hace falta decirlo, ¿verdad?, era *Knight Lore*. Tenía que averiguar cómo habían hecho aquella obra maestra, quería hacer juegos así. No habría escrito *Batman* o *Head over Heels* sin aquel estímulo. Más adelante llegué a conocer bastante bien a la familia Stamper, perdí la cuenta de las horas que echamos Chris y yo al teléfono, discutiendo sobre los intríngulis de programar, muchas veces hasta las dos de la mañana. Eran unos tíos geniales, y servían de inspiración para el resto de la industria".

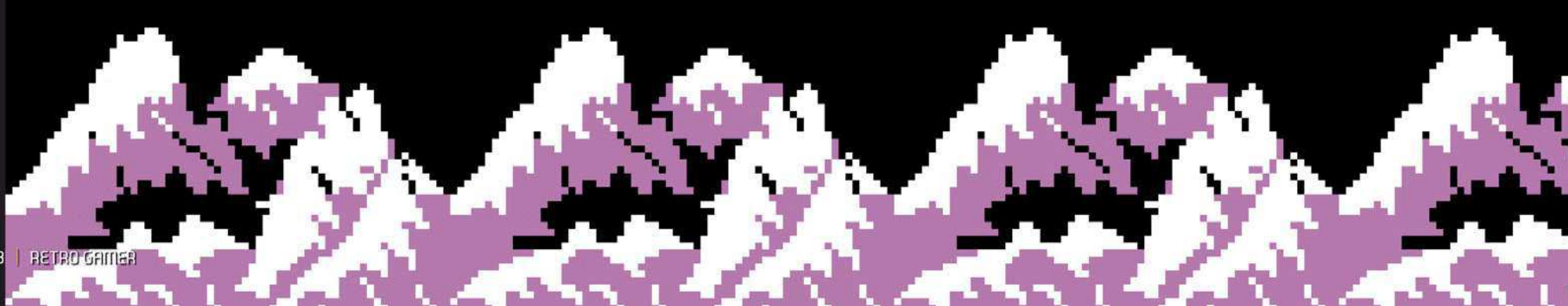
Steve Wetherill, que estuvo en Software Projects y en Odin, recuerda algo parecido de aquel 1984, aunque a él le impresionaron más los títulos

RESCATADO DEL OLVIDO

1984 fue el año en que aparecieron las primeras noticias de *Mire Mare*, aquella aventura de Sabreman que nunca llegó al público. De hecho, no llegó a existir nada más que el título, la carátula y algunos esbozos de cómo debía ser el juego (echad un vistazo al número 105 de la versión inglesa de Retro Gamer para saber más del asunto). Pero un título que sí se ha podido recuperar ha sido *Cookie* para BBC Micro. El programador, Paul Proctor, terminó el juego a principios de 1984, y el resultado fue bueno: muy parecido al de Spectrum, y añadía música de Martin Galway. Pero por razones que desconocemos, nunca llegó a las tiendas... Afortunadamente, fue rescatado en 2002: si queréis saber más, visitad la página de Stairway to Hell (www.stairwaytohell.com).



» [BBC Micro] La versión de *Cookie* para BBC fue rescatada de la papelera.



en 2D: "Stoo Fotheringham y yo nos terminamos *Sabre Wulf* y *Underwurlde* cuando estábamos en Software Projects. Incluso hicimos el mapa de *Sabre Wulf*. Esos dos me gustaban mucho, su influencia se puede ver en títulos de Odin como *Robin of the Wood* y *Nodes of Yesod*. También me acuerdo de la primera vez que vi *Knight Lore*, lo tenían puesto en un ordenador que estaba en el escaparate de una tienda. Era increíble".

Mark Eyles, de Quicksilva y hoy profesor de diseño de juegos en la Universidad de Portsmouth, también se quedó impresionado con *Knight Lore*: "Era asombroso. Ultimate puso el listón muy alto, aunque no era únicamente que produjeran juegazos, es que además su método era muy profesional. Sabían perfectamente lo que hacían, y eso les distinguía de los chavales que hacían juegos caseros, y que seguían intentando entrar en el sector con programas que hacían en su cuarto".

En Ultimate decidieron exprimir su dominio del Z80, y subcontratar las versiones para ordenadores con 6502. De las conversiones para BBC Micro se encargaron David Rhys Jones (*Jetpac* y *Atic Atac*) y Paul Proctor (de *Sabre Wulf* en adelante). Se rumoreó que *Jetpac* iba a salir para C64; pero Ultimate terminó sacando otros títulos gracias a la llegada de los hermanos Dave y Bob Thomas, que se habían ganado el favor de Ultimate con un juego casero. Se llamaba *The Staff of Karnath*, y se basaba en la película *Jack y el Gigante Asesino*, de 1962.

"Bob y yo habíamos visto sus juegos para Spectrum, y habíamos flipado tanto como los demás", dice Dave. "El C64 tenía tirón en aquel momento, y pensábamos que podrían querer hacer versiones para Commodore, o que alguien se las hiciera. Quedamos muy satisfechos con *Karnath* cuando lo terminamos, creíamos que les podría interesar y se lo envíamos. Y, sorprendentemente, así fue: vieron el juego, y nos contrataron al momento".

The Staff of Karnath apareció en diciembre, y se llevó buenas críticas. Significó la primera aparición de Sir Arthur Pendragon, que protagonizaría otros tres títulos. Y le siguieron más juegos para C64, y se convirtieron algunos de los éxitos de Spectrum a C64, MSX y Amstrad CPC. Ultimate iba a salirse.

JUEGOS PUBLICADOS

ATIC ATAC



- **SISTEMA: SPECTRUM 48K**
- **LANZAMIENTO: ENERO DE 1983**
- **LE DIERON UN... 92% (CRASH)**

Es la historia típica de escapar de un castillo encantado, pero el producto sorprendió por lo pulido y bien acabado que estaba. Se trata de una aventura arcadera en la que disparas a los enemigos, aunque la cosa va más de explorar el castillo y encontrar atajos y objetos que nos resulten útiles, mientras despistamos a malos como Drácula o Frankenstein.

SABRE WULF



- **SISTEMA: SPECTRUM 48K**
- **LANZAMIENTO: JUNIO DE 1984**
- **LE DIERON UN... 9/10 (C&VG)**

El memorable debut de Sabreman fue comparado con *Atic Atac*, pero es más un juego de explorar el laberinto que un arcade. Los gráficos y las animaciones son de primera clase, y encima esconde un montón de grandes ideas, como la de las orquídeas; el problema es que es demasiado fácil perderte o que te maten.

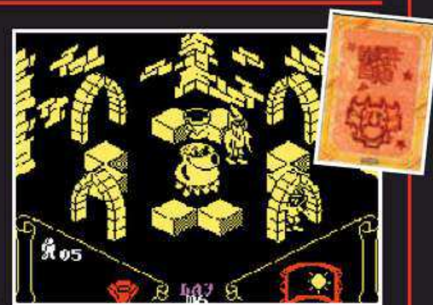
UNDERWURLDE



- **SISTEMA: SPECTRUM 48K**
- **LANZAMIENTO: DICIEMBRE DE 1984**
- **LE DIERON UN... 92% (CRASH)**

La secuela de *Sabre Wulf* cambia el punto de vista del jugador, desde una perspectiva cenital a una lateral, ¡así que ahora hay gravedad! Guía a Sabreman a través de la maraña de habitaciones y cavernas: tendrás que perseverar y darle duro, pero merece muchísimo la pena.

KNIGHT LORE



- **SISTEMA: SPECTRUM 48K**
- **LANZAMIENTO: DICIEMBRE DE 1984**
- **LE DIERON UN... 10/10 (PERSONAL COMPUTER GAMES)**

La tercera aventura de Sabreman fue una revelación, con la sorprendente perspectiva isométrica que copiarían un montón de juegos. Aunque el objetivo era romper la maldición del hombre lobo que había caido sobre Sabreman, al final era el jugador el que caía en un hechizo que le obligaba a explorar el castillo durante días y días.

THE STAFF OF KARNATH



- **SISTEMA: COMMODORE 64**
- **LANZAMIENTO: DICIEMBRE DE 1984**
- **LE DIERON UN... 4/5 (COMMODORE USER)**

El primer juego de Ultimate para C64 sirvió para presentar a Sir Arthur Pendragon. Aunque no fue desarrollado por el equipo de Ultimate, tenía todo el sabor de la compañía; incluso compartía el objetivo, marca de la casa, de resolver puzles en un castillo encantado. Gráficos atrevidos para un juego muy bien acabado.

[1985]

"les molaba el rollo del secretismo, el halo de misterio que los envolvía"

DAVE THOMAS, SOBRE LOS ESQUIVOS STAMPER

Apenas tres meses después de lanzar *Underwurlde* y *Knight Lore*, Ultimate se desmarcó con otro clásico para Spectrum. *Alien 8* era, en esencia, como *Knight Lore* ambientado en el espacio, y no seremos nosotros los que critiquemos a la compañía por intentar capitalizar rápidamente el formato de los juegos Filmation, antes de que otros estudios se lo copiaran. *Alien 8* recibió muy buenas críticas, Crash incluso le dio una nota más alta que a *Knight Lore*.

Además, aquel año se produjo una nueva incorporación. El programador Mark Betteridge acaba de salir del instituto, pero entró en Ultimate y se puso a mejorar el sistema Filmation. Mientras, Dave y Bob Thomas se encargaban de *Entombed*, la segunda aventura de Arthur Pendragon. Y aunque trabajaban desde casa, terminaron haciéndose muy amigos de Chris y Tim. "Visitamos muchas veces a los Stamper y a sus padres", dice Dave. "Pero aquello no dejaba de intimidarnos, nos costaba asumir que trabajábamos con ellos. Tim y Chris tenían un talentazo, pero no les gustaba exponerse o que les hicieran publicidad por nada que no fueran sus juegos. Creo que les molaba el rollo del secretismo, el halo de misterio que los envolvía".

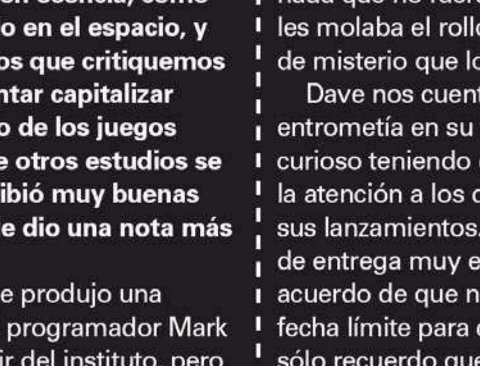
Dave nos cuenta que Ultimate no se entrometía en su trabajo, lo que resulta curioso teniendo en cuenta el cuidado y la atención a los detalles que ponía en sus lanzamientos. "No nos ponían plazos de entrega muy estrictos", dice, "no me acuerdo de que nos especificaran una fecha límite para cada juego. De hecho, sólo recuerdo que se pusieran serios con una cosa, con la música de *Entombed*. Tim me dijo que el comienzo sonaba como 'si estuviéramos estrangulando un gato'. Por supuesto, ¡me faltó tiempo para rehacer la melodía y que sonara más agradable!".

Entombed salió en Junio y fue acogido con estusiasmo por los colegas de Zzap!64. La nueva revista de Commodore le dio una 'medalla de oro' y le puso una puntuación de 93%. Como *Karnath*, *Entombed* mezclaba puzles, acción, y exploración, y mantenía esa perspectiva tan distintiva que evocaba una casa de muñecas abierta por la mitad. "Sinceramente, en aquel momento pensábamos que los gráficos eran espectaculares y que no se parecían a nada que hubiéramos visto", dice Dave. "Tampoco quisimos crear un estilo visual muy diferente, simplemente nos salió así. Pero ahora, cuando repaso los juegos de Arthur Pendragon, me doy cuenta de que los gráficos tienen una pinta terrible. ¿Cómo demonios se nos ocurrió pintar de color azul las paredes del castillo de *Karnath*?".

Una de las críticas que se vertieron sobre el juego se refería a lo desconcertante de algunos de los acertijos. Pero que la solución no fuera obvia es algo que se hizo a propósito, según Dave: "creo que hacerlos difíciles fue algo consciente, para enmascarar que el juego en sí era relativamente corto. Y quizá nos pasamos y algunos eran demasiado abstrusos, irritantes para una parte de los jugadores. No recuerdo que tuviéramos probadores, aparte de Bob y de mí, y nuestros testeos eran más para buscar bugs que para ajustar la jugabilidad".

En agosto, Ultimate publicó *Nightshade*,

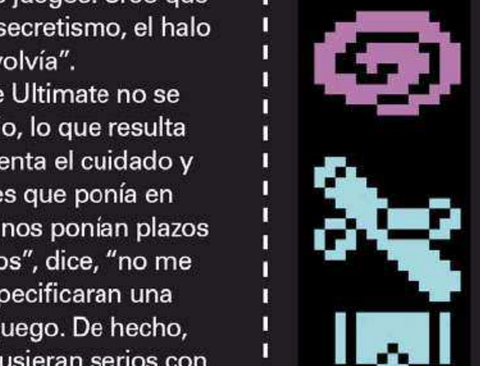
JUEGOS PUBLICADOS



ALIEN 8

- **SISTEMA: SPECTRUM 48K**
- **LANZAMIENTO: FEBRERO DE 1985**
- **LE DIERON UN... 95% (CRASH)**

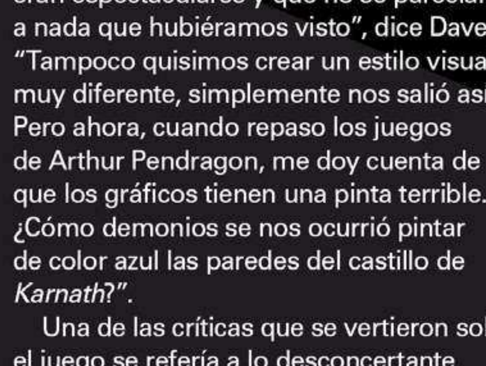
Parece una revisión de *Knight Lore*, pero sustituyendo a Sabreman por Robbie the Robot, de *Pssst*. Pero hay más de lo que parece a primera vista, no es un simple fotocopia de *Knight Lore*. *Alien 8* tiene un cierto encanto que que lo hace más interesante y divertido de lo que muchos pensaron en su día.



ENTOMBED

- **SISTEMA: COMMODORE 64**
- **LANZAMIENTO: JUNIO DE 1985**
- **LE DIERON UN... 93% (ZZAP)**

La segunda aventura de Arthur Pendragon cambió de localización a una enorme tumba egipcia, en la que encaja mejor. De nuevo se mezclan puzle y exploración, aunque afortunadamente en esta entrega no hay que volver tanto atrás. La pena es que algunos de los acertijos son innecesariamente complicados.



NIGHTSHADE

- **SISTEMA: SPECTRUM 48K**
- **LANZAMIENTO: AGOSTO DE 1985**
- **LE DIERON UN... 5/5 (SINCLAIR USER)**

Ultimate mejoró su motor isométrico y los resultados son espectaculares, al menos técnicamente. Ahora hay más colores, la acción escrolea y las paredes desaparecen para dejarte ver por dónde pasa tu personaje. Desgraciadamente, por debajo hay un título bastante deslucido que no es muy divertido jugar.



su último juego de Spectrum y el primero en utilizar el motor 'Filmation II', en el que la acción tiene scroll, ya no avanza pantalla a pantalla. Y recibió buenas críticas, aunque todas dejaban el regusto de que *Nightshade* estaba por debajo del nivel habitual de Ultimate. Uno de los redactores de *Crash* escribió que "no puedo decir que esta vez me hayan impresionado. Comparado con sus otros juegos, a este le falta algo de jugabilidad".

Si la *magia* de Ultimate estaba empezando a desvanecerse, era sobre todo evidente en los juegos de Commodore 64. *Blackwyche*, la tercera aventura de Arthur Pendragon, apareció en octubre y se llevó un 53% en Zzap!64. Las críticas coincidían en que era demasiado parecido a todo lo anterior. "Es una pena que Ultimate saque un juego así", concluía la reseña.

Pero la decepción se trocó en desespero con el siguiente título para C64. *Imhotep* era obra de Manuel Caballero, que como los hermanos Thomas envió su trabajo para probar suerte. Se publicó justo antes de Navidades, y Zzap!64 lo hizo trizas, le dio un 20%. ¿El motivo? Que era repetitivo y frustrante, algo que el propio Manuel quiere aclarar: "Muchos redactores pensaron que *Imhotep* sólo tenía un nivel, el de los pájaros y las pirámides", dice. "De ser así, sería un juego aburrido y trivial. No sabían, en parte porque Ultimate no se lo explicó, que esa era sólo la primera de ocho fases. Algunas son más sencillas que la primera, la cual mis probadores y yo pensábamos que se podía pasar sin problemas. Por desgracia, los redactores no tenían en cuenta la capacidad de los chavales de hacerse con un juego, y de aburrirse de él si se lo pones muy fácil. Y Ultimate nunca me pidió que lo hiciera más accesible, de hecho no me pidieron que cambiara nada en absoluto".

Les fue un poco mejor a dos conversiones de Spectrum para C64, *Sabre Wulf* (obra de Greg Duddle), y *Underwurlde* (encargado a Grant Harrison). Ambos se cedieron a Firebird y son bastante respetuosos con el original. Otras conversiones de aquel año fueron *Knight Lore, Alien 8* y *Nightshade* para BBC Micro y MSX, y *Sabre Wulf* para Amstrad CPC, que al principio se incluyó en el pack de Ocean *They Sold A Million, y luego se sacó por separado*. Y antes de que terminara el año, también se hicieron *Knight Lore* y *Alien 8 para CPC, versiones que resultan mucho más coloridas que los originales*. En términos de producción, 1985 fue prolífico para Ultimate, aunque parecía que se estaban durmiendo en los laureles y descuidando el aspecto creativo, olvidándose de innovar y de crear juegos realmente excitantes como solían hacer.

> Si la magia de Ultimate se desvanecía, era sobre todo evidente en los juegos de C64



BLACKWYCHE

- **SISTEMA: COMMODORE 64**
- **LANZAMIENTO: OCTUBRE DE 1985**
- **LE DIERON UN... 4/5 (COMMODORE USER)**

La tercera escapada de Pendragon le coloca sobre un galeón encantado. Más de lo mismo, sólo que esta vez es más difícil, con enemigos devoradores de energía en cada pantalla. Eso sí, la secuencia de la muerte es guay (hasta que te la tragas cien veces y empieza a ser aburrida). Otro punto a favor, los acertijos tienen más sentido.



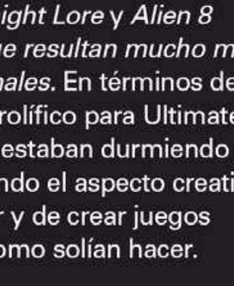
IMHOTEP

- **SISTEMA: COMMODORE 64**
- **LANZAMIENTO: DICIEMBRE DE 1985**
- **LE DIERON UN... 3/5 (COMMODORE USER)**

La gente suele pensar que es un arcade horizontal sin más, porque la primera fase es tan complicada que pocos alcanzan los niveles de plataformas que vienen después; pero tampoco es que se pierda mucho por no avanzar más. En todo caso, los gráficos están bien y el scroll paralax es decente.

JOYAS DE COLECCIONISTA

Los juegos de Ultimate son piezas muy codiciadas por los coleccionistas, así que los más raros suelen salir por un pico. Y de entre los menos comunes hay varios que son especialmente difíciles de ver: por ejemplo, el *Super Silver Disk* de Firebird, un dos-por-uno para C64 que incluye *Sabre Wulf* y *Underwurlde* en disquete de 5,25 pulgadas. También está *Cosmic Battlezones*, un recopilatorio para BBC Micro cuyo interés reside en que uno de los tres juegos que lleva, *Lunar Jetman*, nunca apareció suelto para ese sistema. Y por último tienes los cartuchos japoneses de *Knight Lore, Alien 8, Nightshade* y *Gunfright* para MSX, con carátulas exclusivas de estas ediciones. Todos ellos están entre los objetos más preciados a los que puede aspirar un auténtico coleccionista fanático de Ultimate.



» Los cartuchos de MSX venían en estuche tamaño VHS

[1986]

“recibí el código fuente del programa impreso, y extraje los gráficos del propio juego”

SHAHID AHMAD, CUANDO PASABA JUEGOS DE SPECTRUM A COMMODORE C64



Ultimate empezó el año con dos aventuras en el salvaje oeste. No había feo (al fin y al cabo, estamos hablando de Ultimate), pero sí un bueno (*Gunfright* para Spectrum, CPC y MSX) y un malo (*Outlaws* para C64). *Gunfright* tiraba del motor Filmation II igual que *Nightshade*, y recibió en general buenas críticas. *Outlaws* era un juego original, aunque esos sprites tan cuadradotes delataran la autoría de Dave y Bob Thomas. Dave nos ha desvelado que improvisaron *Outlaws* en dos o tres semanas.

A principios de año se aireó un acuerdo con US Gold, que se encargaría en adelante de comercializar los títulos de Ultimate. US Gold compró el catálogo y el nombre de la compañía, manteniendo ACG la propiedad intelectual de los juegos. Por lo demás, el negocio seguía igual, con dos nuevos juegos para C64, *Dragon Skulle*, la cuarta y última aventura de Arthur Pendragon, y *Nightshade*. De este último trabajo se encargó el programador Shahid Ahmad, que ya había hecho un juego isométrico para Firebird, *Chimera*.

En relación a cómo abordó el encargo, Shahid dice: “recibí impreso el código fuente del programa, y extraje los gráficos del propio juego. Sólo me dieron un mes para hacerlo, tendría que pagar una penalización por cada semana que me demorara, así que opté por hacer una traducción directa del original. El problema era que mover un scroll isométrico era una tarea muy exigente para un 6502. Pasé días y noches estudiando a fondo el código original, haciendo cálculos y traduciendo las instrucciones a 6502. Decidí usar el modo de alta resolución del C64 para hacer los sprites y remedar más fielmente la versión de Spectrum. En tanto que el área de juego era bastante reducida, casi que podía utilizar el modo gráfico a toda pantalla y refrescarlo, aunque a veces la acción se ralentizaba marranamente. Me esforcé en optimizarlo al máximo, y aunque no corría tan rápido como me hubiera gustado, el simple hecho de que funcionara era algo que me hacía sentir orgulloso”.

En verano, Ultimate sacó dos juegos nuevos para Spectrum y MSX. El primero fue *Cyberun*, un arcade espacial que bebía de *Lunar Jetman*, y, el segundo, *Pentagram*, una nueva aventura de Sabreman que recuperaba el estilo de *Knight Lore*. *Cyberun* fue escrito por Mark Betteridge, pero no se sabe quién se hizo cargo de *Pentagram*... Y no fueron los Stamper, seguro, que más tarde desvelarían que *Gunfright* fue el último juego de Ultimate en que participaron directamente.

La revista Crash dio a ambos un ‘Smash’, mientras que el resto de la prensa no mostraba tanto entusiasmo. “Pasa de ellos”, avisaba C&VG; “Ultimate cae en picado”. Vaya por dios, que hubiera unanimidad en darle buenas notas a los juegos de Ultimate era ya cosa del pasado.

INSERT CREDIT

Dave Thomas nos revela que, por contrato, no podían acreditar su autoría en los juegos de Arthur Pendragon (es decir, poner sus nombres). Y que, a pesar de todo, colaron sus iniciales en la pantalla final de *Dragon Skulle*. “No tengo ni idea de si se dieron cuenta en Ultimate, ni de cuál hubiera sido su reacción”, dice. “Hoy parece una tontería, claro”.



JUEGOS PUBLICADOS

GUNFRIGHT



- SISTEMA: SPECTRUM 48K
- LANZAMIENTO: ENERO DE 1986
- LE DIERON UN... 92% (CRASH)

Por fin vemos los graficazos de *Nightshade* en un juego divertido. Eres el sheriff y exploras tu ciudad, encuentras y acorralas al bandido y te bates en un duelo en primera persona. El último gran juego de Ultimate.

OUTLAWS



- SISTEMA: COMMODORE 64
- LANZAMIENTO: ENERO DE 1986
- LE DIERON UN... 35% (ZZAP)

El del vaquero saltarín es un arcade horizontal de lo más simple, con gráficos parecidos a los de los juegos de Pendragon. Divertido, sin más. A los usuarios de C64 les hubiera venido mejor una versión de *Gunfright*.

DRAGON SKULLE



- SISTEMA: COMMODORE 64
- LANZAMIENTO: FEBRERO 1986
- LE DIERON UN... 49% (ZZAP)

La última aventura de Pendragon es un caso típico de rendimiento decreciente. Aunque cambiaron el sistema de menús e introdujeron pequeñas variaciones, no hay nada nuevo bajo el sol.

CYBERUN



- SISTEMA: SPECTRUM 48K
- LANZAMIENTO: MAYO DE 1986
- LE DIERON UN... 90% (CRASH)

Juego espacial en que sobrevuelas la superficie de varios planetas, buscando mejorar tu nave, mientras desintegras enemigos. Los gráficos son grandes y detallistas, pero *Cyberun* comparte una grave tara con muchos de los últimos juegos de Ultimate: es jodidamente difícil.

“que hubiera unanimidad en darle buenas notas a Ultimate era ya cosa del pasado”

PENTAGRAM



- SISTEMA: SPECTRUM 48K
- LANZAMIENTO: JUNIO DE 1986
- LE DIERON UN... 93% (CRASH)

Si se tiene en cuenta la cantidad de juegos de Ultimate que fueron fusilados por otras compañías, cuesta echar en cara a los de Ashby que ellos mismos clonaran (otra vez) *Knight Lore*. El canto del cisne de Sabreman es una aventura bien hecha, pero ni impresiona, ni aporta nada nuevo.



BURBUJEANDO EN C64

Bubbler salió para Spectrum, CPC y MSX. La versión para C64 se encargó a un pequeño estudio, Lynsoft. Se les pidió que replicaran la versión original tan fielmente como fuera posible, pero el resultado final se movía tan lento que Ultimate abortó el proyecto. Esta versión ha sido recuperada y puesta a disposición del público por Games That Weren't (www.gtw64.co.uk).





[1987]

“no daban entrevistas, con nosotros hicieron una excepción”

ROGER KEAN SOBRE SU FAMILIARIDAD CON LOS STAMPER

Ultimate sólo publicó dos juegos aquel año, los últimos que sacaría. Desarrollados para Spectrum y convertidos a CPC y MSX, *Martianoids* y *Bubbler* son dos isométricos con scroll, técnicamente más avanzados que los anteriores, aunque al jugador le dejaban la sensación de que eran lo mismo de siempre.

El programador Mev Dinc, responsable de *Last Ninja 2* para Spectrum y Amstrad, dice: “Ultimate hizo cosas increíbles tanto en términos de diseño como de programación, sobre todo en Spectrum. A mi me influyeron, más que nada, *Knight Lore* y *Alien 8*. Los ví y decidí subir la apuesta con *Prodigy*, añadiendo scroll al género de arcade isométrico que ellos habían creado”.



Y es que los juegos como *Prodigy* fueron el gran problema de Ultimate, cuyos títulos servían de referencia y todo el mundo intentaba competir con ellos y superarlos. Y algunos lo conseguían: Stephen Crow con *Starquake* y *Firelord*, Steve Turner con *Quazatron* o Jon Ritman con *Head Over Heels*. Como consecuencia, lo que Ultimate presentaba como una novedad parecía lo mismo de siempre. Pero quizá a los Stamper ya no les importaba mucho el derrotero de la compañía. Ahora sabemos que trasladaron su base de operaciones a una granja de Twycross a finales de 1986 y se centraron en montar Rare como estudio especializado en la NES. La historia la contaron en exclusiva Roger Kean y Nik Wild, que entrevistaron a los Stamper en diciembre de 1987, para un artículo que apareció en *The Games Machine*. A Roger le hizo una ilusión especial la invitación: “No es que dieran pocas entrevistas, es que no daban ninguna, y con nosotros hicieron una excepción. A los Stamper siempre les había gustado *Crash* por su dedicación al Spectrum y su línea editorial, yo había hablado varias veces por teléfono con Chris. Siempre me ponían delante la zanahoria de concederme una entrevista, y fue un pasote cuando nos invitaron a Twycross. Así que no se puede decir que nos costara mucho conseguir la entrevista, a no ser que tengas en cuenta el curro de hacer durante años una revista que gustara a los Stamper”.

La editorial de *Crash*, Newsfield, se volcó con el último lanzamiento de Ultimate, *The Collected Works, que* reunía todos los juegos para Spectrum excepto *Underwurlde*. Aunque había pasado su momento, esta compilación se convirtió en una reivindicación de lo que la compañía había creado en tan solo tres años.

JUEGOS PUBLICADOS

MARTIANOIDS

- **SISTEMA: SPECTRUM 48K**
- **LANZAMIENTO: ABRIL 1987**
- **LE DIERON UN...: 6/10 (YOUR SINCLAIR)**





Un juego raro e infravalorado en el que controlas a un robot; y no, no es igual que *Alien 8*. Más que de explorar habitaciones, se trata de recorrer el laberinto (se supone que es el cerebro de una nave espacial) evitando que los malvados Martianoids interruptan el tránsito de “programas especiales”. En realidad es un jueguecillo curioso e inteligente, siempre que puedas dedicarle algo de tiempo y seas capaz de obviar sus particularidades.

BUBBLER

- **SISTEMA: SPECTRUM 48K**
- **LANZAMIENTO: JUNIO 1987**
- **LE DIERON UN... 78% (CRASH)**





El último y decepcionante lanzamiento de Ultimate. Gráficamente es un pasote, y tiene un scroll fino y suave; pero el control rotatorio es terrible, te tiras tanto tiempo girando sin control en el éter, que ni el santo Job hubiera aguantado una partida. Si de todas formas te las apañas para llegar al final, te encontrarás con una pantalla en que prometen una segunda parte, una secuela que nunca apareció; y lo que es peor y más triste es que no es una gran pérdida.

EL ÚLTIMO AMOR

LA GENTE DE RARE COMENTA EL IMPACTO DE ULTIMATE Y SUS JUEGOS

> Knight Lore me impactó tanto, que determinó el rumbo de mi vida

PAUL MACHACEK

EN RARE DESDE 1988 A LA ACTUALIDAD. JUEGOS: SUPER OFF ROAD, BATTLETOADS



Recuerdo el momento en que vi por primera vez *Knight Lore*. Ni siquiera tenía noticias de que fuera a salir, pero al entrar en mi habitación del internado y verlo en el Spectrum de mi compañero Simon, con aquellos increíbles gráficos en 3D, lo supe: "es el nuevo juego de Ultimate, ¿no?". Es como cuando mataron a Kennedy, que mucha gente se acuerda vívidamente de qué estaba haciendo en aquel momento. Y de hecho en inglés hemos acuñado la expresión "momento Kennedy" para referirnos a algo que conmueve el mundo, que es tan sobrecogedor que ya siempre vas a recordar dónde estabas cuando sucedió. ¿Puede contar un videojuego como "momento Kennedy"? Por entonces era fan incondicional de *Sabre Wulf*, pero *Knight Lore* me impactó tanto que determinó el rumbo de mi vida.

Me acuerdo de lo excitante que era entrar en cada nueva habitación, y dibujar poco a poco el mapa en papel cuadriculado, como habíamos hecho antes con *Sabre Wulf* y *Atic Atac*. Recuerdo que me daba pánico no estar pendiente de la transformación, que causaba unos repentinos espasmos en Sabreman y lo convertía en el lobo, y viceversa, y eso podía ocurrir justo en el momento en que te lanzabas en un salto al pixel en el que fallar significaba caer sobre algo muy puntiagudo que te mataba irremediablemente.

Por entonces estaba escribiendo juegos en casa, así que, ¿cambió *Knight Lore* algo? Lo último que hice como freelance fue una aventura isométrica con scroll al estilo *Nightshade*, con pasillos llenos de cosas que te mataban si las rozabas; se la enseñé a los hermanos Stamper, y terminé entrando en Rare, en 1988, cuatro años después de mi "momento *Knight Lore*". Y para colmo, me tenía que mudar a las Midlands, y los Stamper me ofrecieron una casa en un extremo de The Green, el sitio donde estaban las antiguas oficinas de Ultimate en Ashby. El día que llegué seguí al padre de los Stamper desde Twycross, y al girar una esquina me di de bruces con la fachada de The Green; y me di cuenta de que se habían inspirado en su estilo arquitectónico para hacer *Nightshade*. Así que no es sólo que *Knight Lore* cambiara algo, que cambiara mi mundo; es que se convirtió en mi mundo.

MARK POTENTE

EN RARE A FINALES DE LOS OCHENTA. JUEGOS: VARIOS PARA LA NES



Me encantaban todos los juegos de Ultimate, pero el que más me influyó fue *Sabre Wulf*. Recuerdo que me acercaba a casa de un colega, que hacíamos turnos para jugar mientras el otro dibujaba el mapa, con los puntos donde reaparecías cuando te mataban y todo. Estoy seguro de que conservo ese mapa, de que lo tengo en algún sitio del trastero.

KEVIN BAYLISS

EN RARE DESDE 1987 A 2005. JUEGOS: BATTLETOADS, KILLER INSTINCT, DKC, GOLDENEYE



Me encantaban los juegos de Ultimate, llevaban el hardware al extremo de sus posibilidades.

Fui a una entrevista de trabajo una tarde, a una vieja granja en la que Rare había establecido su cuartel general. Tim se convenció de que quería contratarme cuando le enseñé una demo que había hecho para Commodore 64 en una tele en blanco y negro. Y cuando entré esa noche en la granja, me quedé patidifuso al darme cuenta de que Rare era la antigua Ultimate, ¡no lo sabía!. Tim me enseñó los diseños originales de todos sus títulos, y yo no me lo podía creer. Me había comprometido para firmar con Elite, pero cuando Tim me preguntó si quería unirme a ellos, le dije que sí sin pensarlo y no pude dormir en toda la noche. Yo estaba muy metido en el rollo de los videojuegos, era muy joven (16 años) y me encantaba el arte.

Tim, Chris y Mark Betteridge eran el núcleo de Rare. En las navidades de 1987 éramos seis. Seguía sin poderme creer que trabajaba con ellos, y que mi vida había dado aquel giro. Tim era como mi hermano, y sinceramente te digo que Tim, Chris y Steven eran los tíos más geniales que uno puede encontrar. Y me alegro mucho de haberlos conocido y de haber sido su compañero.

FUEL

STEVE MAYLES

EN RARE DESDE 1992 A LA ACTUALIDAD. JUEGOS: BANJO-KAZOOIE, VIVA PIÑATA



Sabre Wulf es el juego que destacaría: creaba una atmósfera increíble a partir de aquellos gráficos tan sencillotes... Tenías la impresión de que el mapa era inmenso, descubrir nuevas habitaciones era excitante y te llenaba de satisfacción, aparecían nuevos animales según te adentrabas en la jungla, ¡te sentías como un auténtico explorador! Y cuando alcanzabas el rastro de Wulf te ponías de los nervios, ¿lo tendré delante, estará detrás? Y la alegría que sentías cuando encontrabas una pieza del amuleto; siempre estaban escondidas en localizaciones concretas, pero tenías que encontrarlas, eso era un gran detalle. ¡Y las orquídeas! Eran una idea muy simple, pero daba mucho juego.

En realidad, el juego ya empezaba a impresionarte por la presentación, fue el primero en venir en caja grande, con aquella portada extraña, fascinante, intrigante, en la que casi no se entendía el nombre del juego. Me suena que fue el primer título de Ultimate en costar 9,95 libras, así que tenía que ser algo grande, ¡y de hecho lo era!

WIL OVERTON

EN RARE DESDE 2000 A 2011. JUEGOS: PERFECT DARK ZERO, JETPAC REFUELLED



Cuando me incorporé a Rare en 2000, Ultimate no era sino un recuerdo del pasado para la industria, aunque en mi caso era una razón importante por la que querer entrar en aquella compañía. Compré *Knight Lore* el mismo día que salió con mi primer sueldo, y poco a poco me fui pillando los juegos que ya habían sacado y los que publicaron después, incluido *Imhotep*. Incluso gané el concurso de *Crash* de hacer un mapa de *Alien 8*. Así que mi primer día fue emocionante, sobre todo cuando vi en una repisa réplicas de los trofeos que Ultimate había dado en los concursos de *Crash*, y entre ellos el que me dieron a mi por lo de *Alien 8*.

Aunque Tim y Chris nunca fueron unos nostálgicos, la producción de Ultimate solía asomar cuando se planteaban proyectos en Rare. No llegué a participar en la versión de *Sabre Wulf* para GBA, pero sí que pude pone mi granito de arena en *Jetpac* para XBLA. Me hubiera gustado hacerlo más fiel aún a los juegos clásicos de Ultimate, pero Microsoft no dejaba que resumiéramos las instrucciones en una frase críptica, acompañada de una lista enorme de 'features'.

TREVOR ATTWOOD

EN RARE DESDE 1995 A 2008. JUEGOS: DKC2 & 3, PERFECT DARK, SABRE WULF (GBA)



Recuerdo que jugué a *Lunar Jetman*, *Sabre Wulf* y *Underwurlde*, y que tenían mejores gráficos y sonido que la mayor parte de juegos de la época. Además, en aquella época estaba aprendiendo ensamblador en el Spectrum, y hacía mis propios juegos, y los títulos de Ultimate me servían de referencia, solía fijarme en ellos como canon en el diseño de videojuegos y como fuente de inspiración. Nunca se me va a olvidar el día en que acababa de terminar la demo de mi primer juego y se la enseñé a mi hermano mayor. Me dijo que le gustaba, y añadió: "si sigues haciendo cosas como esas, ¡terminarás trabajando para Ultimate!".
Siete años después entré en Rare y mi primer proyecto fue *Donkey Kong Country 2* con el resto del equipo de *Donkey Kong*. A veces suceden cosas curiosas en la vida.

JUSTIN COOK

EN RARE DESDE 1999 A LA ACTUALIDAD. JUEGOS: IT'S MR PANTS, VIVA PIÑATA



El primer juego de Ultimate que compré fue *Cookie*. Era un ejemplo típico de cómo hacer un personaje atractivo a base de pegar unos ojos desorbitados a un objeto cualquiera. Era sencillo pero divertido, y te terminabas picando si te proponías hacer una tarta. Pero mi juego favorito era *Jetpac*, aunque sólo fuera por razones prácticas, porque cargaba sin problemas y en un suspiro, y eso era un pasote en Spectrum. Me gustaba la simplicidad de los controles, aunque el juego tenía su chicha, gracias a la inclusión de diferentes tipos de enemigos. Según avanzabas se convertía en una lucha frenética por conseguir las piezas o el combustible. Como podías construir diferentes cohetes, parecía más variado de lo que era. Lo único que no me convencía es el hecho de que valiera lo mismo coger los items en la parte de abajo de la pantalla: hubiera dado más puntos por no dejarlos caer.

GREGG MAYLES

EN RARE DESDE 1989 A LA ACTUALIDAD. JUEGOS: BANJO-KAZOOIE, BATTLETOADS



Cada vez que salía un juego nuevo de Ultimate era como una fiesta, sobre todo en aquella época en que las ilustraciones de las portadas eran maravillosas. Solía comprar los juegos en un puesto que había en el mercadillo de Derby, cuando tenía entre trece y quince años. El tipo del puesto era un apasionado de los videojuegos y recibía las novedades el mismo día.

Recuerdo una vez que fui con mis padres a Derby justo el día en que salía un juego. Corrí directamente al puesto, pero el tipo me dijo que le llegaría por la tarde. Yo ni siquiera sabía qué juego era, ¡sólo que aquel día sacaban uno de Ultimate! Así que me pasé el resto de la jornada vagando por Derby, sin saber qué hacer a parte de insistir a mis padres para que no volviéramos aún a casa. Cuando estaba a punto de agotárseles la paciencia, poco antes de que el mercadillo cerrase, llegó el juego. Las 9,95 libras que llevaba semanas ahorrando me quemaban en el bolsillo, y se las di gustoso, aunque tener el juego en mis manos no me sirvió para entender de qué iba aquello: el manual era precioso, pero vago como él solo. Sucesivamente fui repitiendo el mismo ritual (ahorrar, esperar ansioso, comprar un juego más caro que el resto sin saber de qué iba) hasta *Pentagram*. Con este supe que la magia se había esfumado: las cajas eran ahora de plástico, había demasiada información en el manual y los juegos en sí no eran tan buenos. Entonces no lo sabía, pero aquello coincidió con la conversión de Ultimate en Rare, la compañía en la que iba a a entrar unos años más tarde.

> Sabre Wulf era sobresaliente evocando emociones, por eso era el mejor

Sabre Wulf era mi juego favorito de Ultimate. Aunque los juegos *Filmation* me dejaron alucinado por el avance técnico que suponían, no me gustaban los controles, demasiado complejos, ni los colores, ni la acción tan lenta que tenía por ejemplo *Knight Lore*. Prefería el colorido y la rapidez de los juegos en 2D. *Sabre Wulf* fue el culmen de las aventuras de exploración. Aún recuerdo las sensaciones que me producía, la ansiedad cuando entrabas en una localización en la que podía haber una parte del amuleto, la desesperación cuando te perdías, el pánico cuando te tirabas demasiado tiempo en una pantalla, y por supuesto el pavor cuando entrabas en una pantalla y veías al lobo agazapado.
Había muchos juegos que te hacían sentir emociones, pero ninguno como *Sabre Wulf*, en el que había muchas sensaciones variadas al mismo tiempo. Por eso es el mejor.

Los juegos de Ultimate me influyeron mucho, y cuando tuve la oportunidad de meterme en la compañía como probador, con dieciocho años, lo hice sin pensarlo, a pesar de que me habían ofrecido un "curro de verdad" en un banco y de que todo el mundo me aconsejaba lo contrario. No fue una mala decisión, aquí sigo y he tenido la suerte de trabajar en un montón de juegazos y de aprender de la gente que hizo que los años dorados de Ultimate fueran algo muy especial.





Maria Whittaker

NI SAMANTHA FOX, NI SABRINA



Maria Whittaker configuró los gustos de los chavales de varias generaciones; chavales que hoy, ya maduritos, ni entienden ni comparten el ideal de belleza famélica que tratan de inculcarnos los medios.

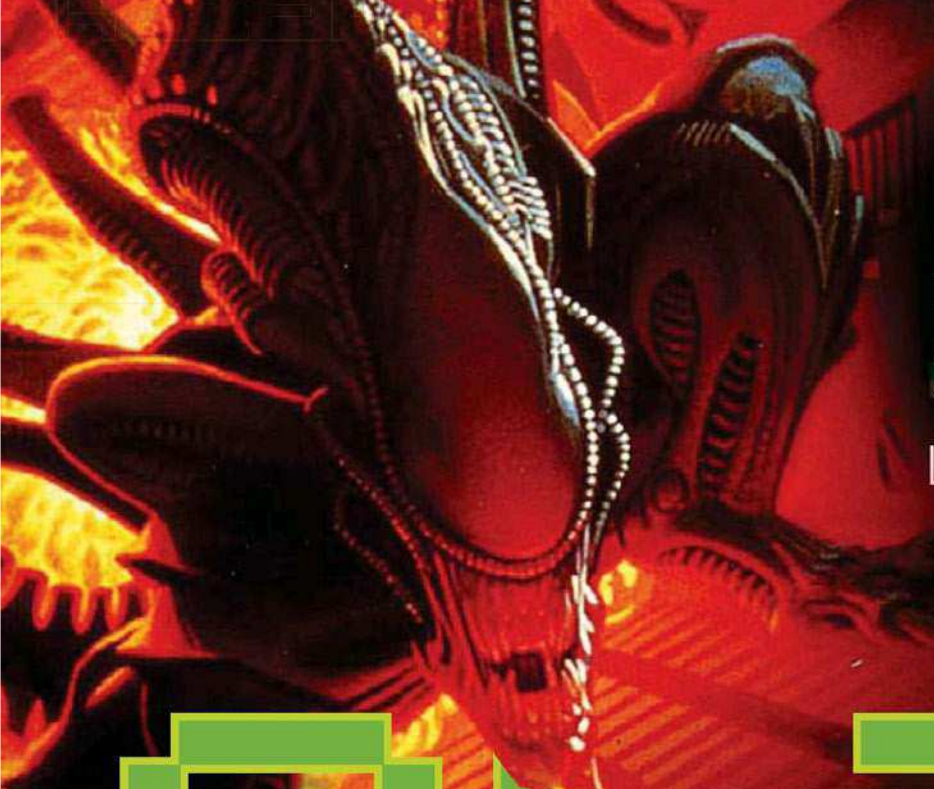
Maria Whittaker nació en 1969 y creció en Hounslow, un distrito del Great London, como Elvis Costello o Phil Collins. Así que tenía diecisiete años cuando apareció en la portada de *Barbarian* (Palace, 1987). Y aunque para entonces ya había trabajado como modelo softcore y asomado en varios episodios de *El show de Benny Hill*, su transmutación en Princesa Mariana significó su consagración como icono erótico reconocible en media Europa, enamorada de sus tobillos gruesos como Silvio José, el personaje de Paco Alcázar.

Maria aún repitió como modelo en *Barbarian II* (Palace, 1988), en el que ya se puede jugar con la princesa Mariana, así que quién iba a querer elegir al tocho del bárbaro; y protagonizó su propio juego, *Maria's Christmas Box* (Anco, 1988), un slideshow disfrazado de strip-poker en el que, que Valerie Solanas me perdone, era posible desnudarla sin perder una sola mano.

Y lo más sangrante: en el Reino Unido le podías ver las tetas en la página tres del News of the World, pero su imagen fue censurada en la contraportada de la versión inglesa del pack *Heroes* (Domark, 1990). DOBLE MORAL. *







SOMOS FANS EXTREMADAMENTE FATALES DE LOS XENOMORFOS. ES QUE NOS GUSTAN TODAS LAS PELIS, OIGA: LA PRIMERA Y LA SEGUNDA, CLARO. PERO TAMBIÉN LA DE RIPLEY PREÑADA, LA DE WINONA ROBOT, NOS CHIFLA PROMETHEUS Y TENEMOS TODOS LOS TEBEOS. Y SÍ, SOMOS FIRMES DEFENSORES DE LAS DOS ALIENS VS. PREDATOR. **JOHN TONES** EL PRIMERO. Y NOS CUENTA QUÉ HA PASADO CON LOS CORRESPONDIENTES JUEGOS

ALIEN

Generar una sensación de terror u opresión no es sencillo en los juegos clásicos. Hasta la llegada de *Resident Evil*, sus escenarios (entonces) fotorrealistas y el control entre casualmente torpe y voluntariamente histérico de los personajes, los videojuegos tenían unos recursos muy limitados para generar inquietud. Al fin y al cabo, nadie llora cuando muere Pac-Man, nadie sufre de verdad porque Pauline haya sido secuestrada por un gorila, nadie suda de inquietud ante el destino de Sonic. Las emociones de los juegos retro son más básicas y viscerales: fallo, logro, triunfo, derrota. Para generar terror, hay que generar empatía con los personajes en pantalla o con la ambientación, y no es sencillo con recursos limitados.

Pero precisamente por ese motivo, es fascinante afrontar el tema del miedo y la tensión en los videojuegos retro. Cómo con elementos limitadísimos, gráficos muy rudimentarios, escenarios repetitivos o bandas sonoras melódicamente justitas se puede generar una atmósfera de misterio, peligro y tensión. Quizás otro día hablemos de qué juegos lo consiguieron y qué juegos no, pero hoy vamos a detenernos en una de las pocas adaptaciones (clásicas o modernas) de películas de auténtico terror. Aunque, como veremos, no en todos los casos exactamente de terror: *Aliens*, la mítica secuela de James Cameron, es la que ha cargado con mayor cantidad de adaptaciones, y en ella el terror dejaba momentáneamente paso a la acción, trasvase de género que dio pie a pirotécnicos arcades o locuras balísticas contra xenomorfos.

Pero no olvidemos que: a) *Alien*, la primera, es una película de genuino terror galáctico, y eso ha impregnado todas sus secuelas y adaptaciones, ya que b) un alien es un bicho que da mucho miedo. No es este el sitio para detallar la grandeza del diseño original de H.R. Giger pero su mezcla de engendro hipersexualizado, cucaracha mutante y horror insondable lovecraftniano podrían configurar perfectamente lo que es, sin duda, la máquina de matar más perfecta del cosmos. Alien es, casi, la anti-vida, y no hay nada más terrorífico que eso, con marines o sin ellos. El enemigo definitivo.

Y los videojuegos, siempre, van del enfrentamiento, la prueba, el desafío y el reto, cuanto más difícil, más satisfactorio. Por ello los juegos de *Alien* / *Aliens* son tan interesantes. Revisemos los mejores de ellos, desde los principios del medio hasta hace nada, con el inesperado retorno de la bestia.





ALIEN

1982 (ATARI 2600)

El primer juego, basado en la película de Ridley Scott con tres años de retraso (lo que provocó que no tardaran en llegar otros juegos inspirados en la secuela de James Cameron) es un disparate conceptual que plagia *Pac-Man* con cierto sentido: al fin y al cabo los tripulantes de la Nostromo también andaban por pasillos angostos huyendo de... un momento, aquí hay varios alienígenas. Y su decisión de incluir a un puñado de aliens persiguiendo al jugador, curiosamente, anticipa la que será la dinámica de la secuela (un monstruo no: varios).

Más obsesionado con replicar el clásico de Namco que con rendir tributo a la película original, este juego puede, al menos, presumir de ser algo mejor que el, ese sí, atroz port de *Pac-Man* para Atari 2600, quizás uno de los peores videojuegos de la historia. Las persecuciones aquí son veloces, y si bien determinados aspectos de la réplica son un poco sonrojantes (el pasillo que interconecta derecha e izquierda de la pantalla, la forma del laberinto, los efectos sonoros absolutamente idénticos), al menos no tiene bugs chiflados y se deja jugar.

Para el gourmet del videojuego retro, sin duda lo más interesante es analizar cómo solucionaron los grafistas de Atari 2600 la representacíon del monstruo: todo fauces. Dos patitas, un rabito y un bocón. Casi como una reducción a lo verbal de la esencia del alien: corre, mata y zampa.



» Durante un rato, el jugador no sabe si acercarse a esa especie de asterisco de la esquina inferior derecha porque le recuerda a un *face-hugger*. Pero no, es el equivalente de las *power-pills* de *Pac-Man*. Aquí es... un... una... un asterisco de poder.

XENOMORFOS PARA TODOS

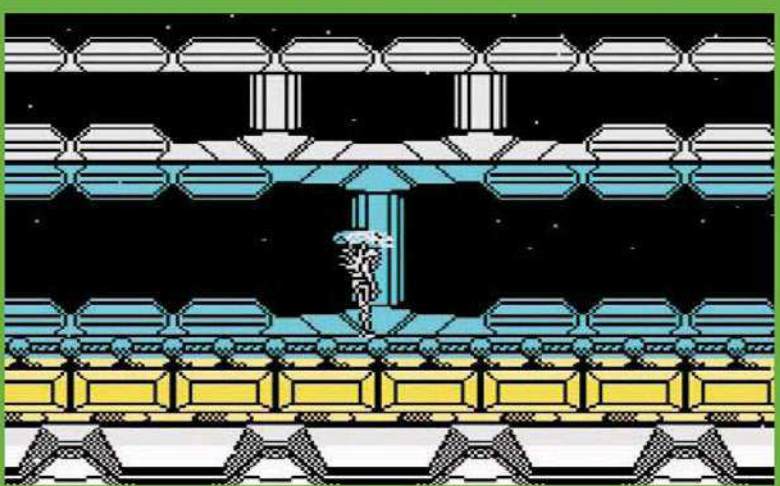
El éxito de *Alien* y *Aliens* consagró a la letal criatura dentro del imaginario pop: plagios de todo tipo (nuestro favorito: la italiana *Contaminación: Alien Invade la Tierra*) que, por supuesto, también llegaron a los videojuegos. Como Alien es el denominativo de nuestro bicho, pero también un término común en inglés para aludir a lo extranjero, lo ajeno y lo alienígena, pronto surgieron todo tipo de juegos con "Alien" en el título. Eh, que "Alien" puede referirse a cualquier extraterrestre. Claro, claro...

Nuestro favorito es *Alien Syndrome*, un arcade de Sega surgido a rebufo del *Aliens* de Cameron en 1987, y que funciona como un sencillo pegatiros con bichos claramente xenomorfoides y jefes finales gigantescos de auténtica pesadilla. Lo mejor, las increíbles carátulas de las versiones domésticas (la más popular es la de Master System, pero llegó a abundantes sistemas de 8 bits).

Alien Breed es un tardío *shooter* de 1991 que nació para Amiga y fue portado posteriormente a PC. Con perspectiva completamente cenital, a lo *Gauntlet*, fue todo un éxito en Reino Unido, disfrutó de varias secuelas y de un interesante reboot (a su vez con unas cuantas secuelas) para PSN y Live Arcade.

Quien sí que tenía más cara que espalda era el *Survivor* de la española Topo, una estimable aventura de 1987 para Amstrad, Spectrum y MSX que funcionaba como un **remake** de la primera película de *Alien*... desde la perspectiva del extraterrestre. Un enfoque singular para un juego de atmósfera muy conseguida y estupendo acabado gráfico.

» Arriba, el sinvergonzón *Survivor* de Topo. Abajo, el británico *Alien Breed*. A la derecha, un horror de *Alien Syndrome*.









ALIEN
1984 (AMSTRAD, COMMODORE 64, ZX SPECTRUM)

La segunda y, de momento, última adaptación de la película de Ridley Scott tomó un inesperado formato de estrategia para 8 bits. A pesar de su aridez visual, el juego es un muy estimable título que mezcla gestión de recursos humanos y tics propios de juegos de tablero, en una adaptación extremadamente fiel y que puedes arruinar en parte si has visto la película. O puede ser el complemento perfecto, según tu gusto. Por ejemplo, aquí descubrirás que Ash es un androide y tiene maquiavélicas intenciones, y cuando quedan tres tripulantes puedes hacer estallar la Nostromo.

El jugador debe enviar a los personajes a que realicen distintas tareas, y estos verán mermada o potenciada su efectividad según su estado de ánimo: asustados, aterrorizados, activos... si se encuentran con el alien pueden quedarse petrificados y perecer bajo sus garras. Con este sencillo recurso, el juego construye una tensión tremenda sin casi alardes gráficos: salvaguardar la salud de la tripulación, esquivar al monstruo, controlar los recursos del Nostromo... Toda una lección sobre cómo crear suspense con elementos mínimos, como la propia película: un personaje que se queda solo, la imposibilidad de defenderse, una traición entre los nostromitas son los ingredientes de un auténtico prodigio en un género apenas explorado en los microordenadores de 8 bits.

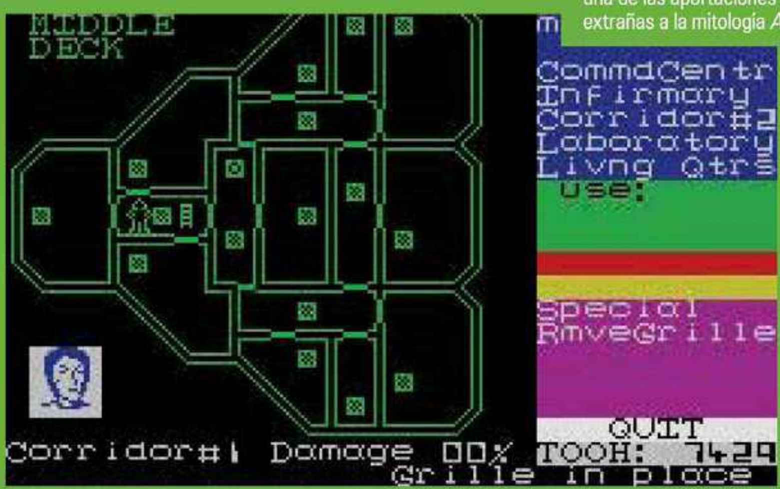


» El juego de Activision fue el primero en incluir las constantes vitales de cada uno de los marines por separado.





» Gráficos sinténticos y concisos para una de las aportaciones interactivas más extrañas a la mitología *Alien*.



ALIENS
1986 (AMSTRAD CPC, APPLE II, COMMODORE 64, ZX SPECTRUM)

En el espacio de dos años, los ordenadores de 8 bits recibieron un par de adaptaciones de la película de James Cameron, prácticamente coincidiendo en el mercado. Esta, de Activision, llevaba el subtítulo *The Computer Game*, y su mecánica, variaba adaptando distintas escenas de la película, al estilo que años más tarde popularizarían estudios como Ocean a la hora de traducir películas a los ordenadores domésticos: cada fase se juega de una manera y adapta un momento concreto.

En este caso se daban la mano desde fases de descenso al planeta de los colonos, invadido por los aliens, desde dentro de la nave marine y con perspectiva de cabina, a enfrentarse con la reina alien dando vida a una Ripley enfundada en el mítico exoesqueleto y también con punto de vista de primera persona. Pasando, cómo no, por unos cuantos niveles de deambular por pasillos interminables reventando a tiros a unos cuantos aliens.

Adornado con imágenes digitalizadas de la película estilo cómic, el juego estaba más orientado a la acción que al terror (*Resident Evil 4,* no inventaste nada), pero lo cierto es que esta curiosa adaptación semi-desconocida replica con bastante fortuna la atmósfera opresiva y urgente del film de Cameron.



» A pesar de su rudimentaria puesta en escena, heredera de los tableros, *Aliens* para Atari ST es estupendo.



ALIENS
1987 (ATARI ST)

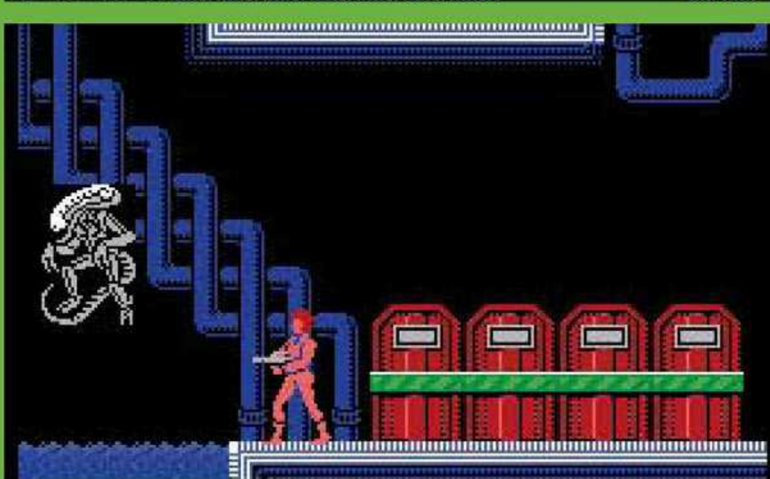
Tras la adaptación de 1986 para 8 bits, 1987 vio la aparición de nada menos que tres juegos distintos basados en la película de James Cameron. Uno de ellos multisistema y también de 8 bits, otros dos exclusivos y mucho más peculiares y adaptados a las posibilidades de su respectivas plataformas. Esta es, con diferencia, la más sensata de las dos, y aún así es una auténtica rareza: un juego de combate y estrategia por turnos.

En *Aliens* para Atari ST, el jugador toma el control de los ocho marines de la película. Su misión es sacarles del pseudo-laberinto en el que están encerrados. Hay tres enormes niveles, y en cada uno se exige sacar con vida a un mínimo de humanos: cuatro en el primero, dos en el segundo y tercero. Los marines, por supuesto, van armados: pistolas, ametralladoras, escopetas, granadas (en los niveles más avanzados) y el siempre amanoso lanzallamas. El daño que infligen está condicionado por múltiples variantes, como si permites a un marine que pierda un turno de movimiento cargando el arma. A cambio, puede llegar a infligir el triple de daño a los aliens.

El juego incluye secuencias digitalizadas de la película, y adapta con inteligencia la naturaleza agresiva de los aliens: por ejemplo, si reciben un disparo exparcirán sangre-ácido por la zona adyacente a donde estén situados.

» Convertir a los face-huggers en meras arañas saltarinas no es la aportación más brillante a la mitología de la serie, no...





ALIENS: ALIEN 2
1987 (MSX)

Sin duda, las dos aportaciones más estrafalarias al canon *Alien* han venido desde Japón. Por una parte tenemos este arcade lateral de plataformas y acción, con sus toquecitos *Metroid* y que supone un ensayo dislocado de lo que luego se convertiría en tónica en la época de las consolas de 16 bits, y por otra, el chiflado arcade de Capcom. Esta producción para MSX es nada menos que de Square, y muestra a Ripley desembarcando en la luna Acheron, armada con un lanzallamas y dispuesta a freir a todo xenomorfo que se le ponga por delante.

Ridículo como solo puede serlo un juego que, quizás, y como tantos otros títulos de la época fue programado a partir de meras imágenes de la película, el fan de la franquicia sentirá escalofríos no ya ante el torpe control y la repetitiva mecánica, sino ante las libertades que se toma con la serie original: Ripley deambulando por un planeta sola y masacrando alienígenas, huevos de facehugger dispuestos por el camino como quien los deja olvidados y que ocultan munición y armas... solo para completistas, aunque involuntariamente, es el primer juego que reinterpreta un concepto que James Cameron incluyó, quizás no muy conscientemente, en la película: la Reina Alien es el final boss definitivo.



ALIENS

1987 (COMMODORE 64, 16, PLUS/4, AMSTRAD CPC, MSX, SPECTRUM)

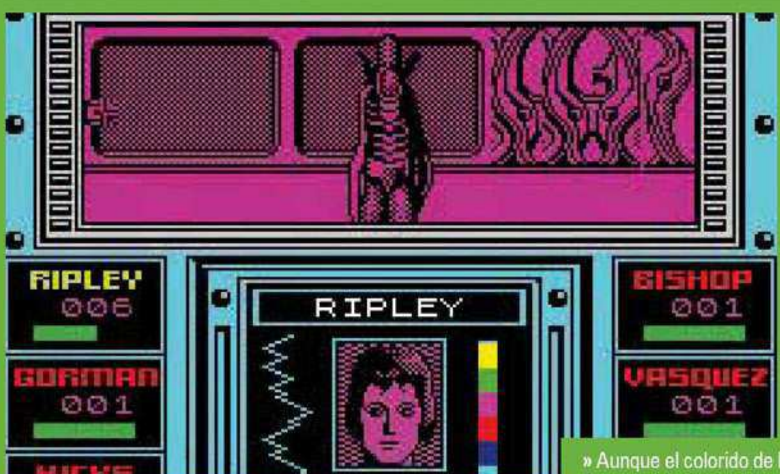
Aliens de Electronic Dreams puede ser el juego clásico más recordado de la serie, antes de la llegada de los Predator a la franquicia. No es para menos: su increíble trabajo de atmósfera sigue funcionando hoy, y su esquiva sencillez y su rudimentario grafismo en primera persona asombra por lo efectivo y directo.

El jugador toma el mando de seis personajes (Ripley y cinco marines) y empieza a deambular por una nave de mapeado laberíntico. Señales sonoras como el crispante detector de movimiento (este fue el primer juego que lo usó, y no desaparecería en los juegos de la serie que han pretendido que prime el suspense sobre la acción) avisan de dónde están los aliens, cada vez más abundantes y letales. Decisiones poco habituales en el diseño, como limitar de forma extraordinaria la munición de cada personaje, o la obligatoriedad de controlar solo uno cada vez, y del resto recibir solo señales sonoras, avisos de peligro y constantes vitales, dan forma a un juego merecidamente mítico, capaz de construir una ambientación tensa con elementos que hoy resultarían ridículos. El resultado es tan extraordinario que no tiene con quien medirse hasta la llegada de *Alien Vs. Predator* en 1994.



» Los pesadillescos jefes finales no tienen nada que ver con el canon de las películas, pero de algún modo, funcionan.





» Aunque el colorido de la versión de Spectrum palidece al lado de Amstrad o C64, la atmósfera es soberbia en todas.

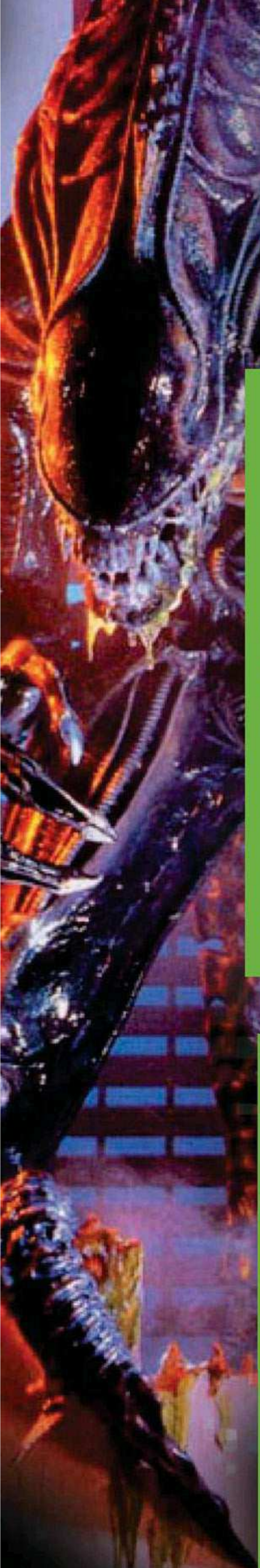


ALIENS

1990 (ARCADE)

Junto con el dislate de MSX, quizás esta sea la adaptación menos fidedigna de las películas, pero Capcom compensa la desvergüenza de rendir cuentas solo en lo nominal con un estupendo arcade en 2D con ocasionales incursiones en las falsas 3D al estilo *Contra*. En el *Aliens* de Capcom los extraterrestres atacan al jugador en unas cantidades que harían palidecer las ansias maximizadoras de James Cameron. El jugador mata, como en cualquier juego de este estilo, cientos, miles de enemigos, lo que entra en franco conflicto con uno de los pilares de las películas: los aliens son muy difíciles de matar, hasta el punto en que solo uno puede poner en serios aprietos a un grupo de personas armadas.

También tremendamente traicioneros a la mitología de las películas son los dispataratados jefes finales, quimeras gigantescas que escupen bolas de plasma al jugador, y que recuerdan más a las surrealistas creaciones de Rob Bottin para *La Cosa* que a las estilizadas criaturas de H.R. Giger. Pero de algún modo, en su invocación de un horror puro y antihumano funcionan. Si todas las traiciones al original son como esta... ahí nos las den todas.





ALIEN 3

1992 (AMIGA, GAME GEAR, COMMODORE 64, NES, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, SNES)

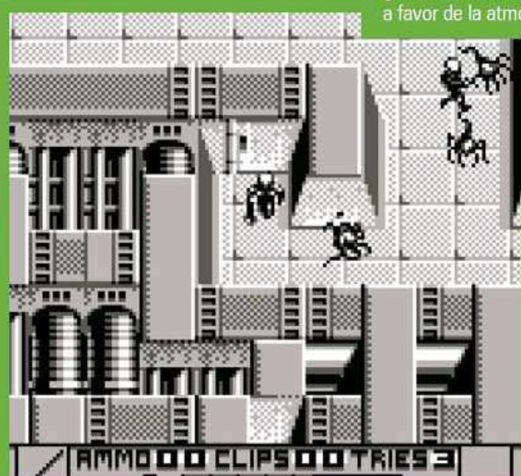
Por aquí somos de la opinión de que la franquicia cinematográfica siempre tiene algo que aportar, en todas sus entregas: la naturaleza de los aliens es tan fascinante que por mucho que se intente vulgarizarla, siempre hay algo perturbador y corrosivo en una película de *Alien*. *Alien 3*, desde luego, no es la más convencional de ellas, y algo de eso se contagió a los juegos que inspiró, que querían volver, como el film, a los ambientes opresivos y crepusculares de la primera película, pero acabaron siendo aventuras macabras, tenebrosas, lejos quizás de lo que esperaban los jugadores que se acercaran a ellos buscando algo remotamente similar al arcade de Capcom.

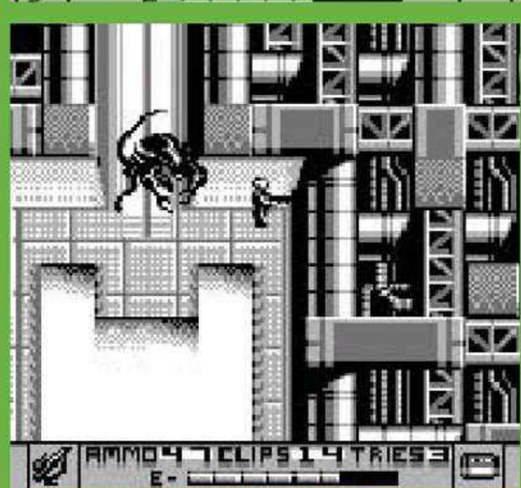
Alien 3 dio pie a juegos diversos: la mayoría eran aventuras que, aunque compartían ambientación, se distanciaban de la película de David Fincher, y ubicaban a Ripley en un laberíntico complejo de pasillos, guaridas y almacenes, con variedad de armas y aliens en abundancia a los que liquidar. Frenético, con unos gráficos increíbles y una atmósfera cuidadísima, encuentra la mejor versión en Super Nintendo, donde las interacciones con el decorado y la variedad de misiones (mucho más diversa que en los otros formatos) configuran uno de los mejores arcades de acción 2D de la época.



» Arriba, versión Amiga. Abajo, Super Nintendo, con sensibles diferencias de planteamiento. Ambas estupendas.

» Significativamente, los minúsculos gráficos monocromo del juego funcionan a favor de la atmósfera.





ALIEN 3

1992 (GAME BOY)

El rosario de juegos inspirados en *Alien 3* concluye con la versión de Game Boy, que obviamente, y pese a las limitaciones técnicas, solo comparte con sus compañeros de título la leve línea argumental. No es difícil valorar en su justa medida esta época, cuando cada versión tenía que adaptarse a las necesidades de su sistema. Acostumbrados como estamos a que ahora todo proceda de un tronco de código común, y que entre las versiones de PS3 y 360 apenas haya diferencias (salvo pactos comerciales específicos para contenido adicional, claro), y que la versión de PC sea a su vez un desperdicio de recursos, si acaso con los gráficos un poco más detallados que sus homónimos... es admirable que en los ochenta y los noventa cada juego partiera de cero e intentara aprovechar los recursos de cada plataforma.

En el caso de *Alien 3* para Game Boy, está claro que el título no puede competir con las versiones de Amiga o Super Nintendo en variedad de escenarios, tamaño de sprites o colorido, pero lo compensa con un ramillete de puzzles muy atinado, un diseño laberíntico de los niveles que rivaliza con los complicados entornos de sus hermanos mayores y, sobre todo, un hacer suya la cacofonía sonora de la pequeña consola y el monocromo ocre y siniestro de la pantalla para crear una atmósfera que no tiene nada que envidiar al resto de las adaptaciones de *Alien 3*.



ALIEN vs. PREDATOR
1993 **(SUPER NINTENDO)**

Solo dos años después de la aparición de la primera miniserie de Dark Horse que enfrentaba al más terrible depredador de la galaxia con el segundo cazador más implacable del cosmos (el primero es el sentido del humor de Schwarzenegger), Super Nintendo ya tenía su correspondiente videojuego. Como corresponde a esta época loca loca de la cultura pop, el juego se hizo un poco a la buena de dios (como eran los comics de Dark Horse, vamos, que los dislates que le hicieron al pobre space jockey antes de que Ridley Scott lo dignificara en *Prometheus* fueron de escándalo) y, por tanto, la historia que cuenta no se considera canónica: unas excavaciones de colonos en el planeta Vega 4 desatan un ataque alien que masacra la población civil en días. Un grupo de Predators que pasaba por allí (literalmente) decide limpiar el planeta de la plaga (sic).

El juego es un aceptable beat'em-up que copia movimientos y tics a los *Final Fight*. Es un entretenimiento honesto y olvidable, con todo lo ridículo que resulta y pese a una creatividad chiflada que rivaliza con el arcade de Capcom (el jefe final con alas de murciélago es un poema... aunque más grotesco nos imaginamos su génesis, si es que salió de una rata voladora).



» Reina Alien = Final Boss. Lo llevamos viendo desde los tiempos de los 8 bits, pero no nos cansamos.





» En este juego los Predator dejan de lado el rollo cazador para convertirse en una brigada de exterminación.



ALIEN vs. PREDATOR
1994 **(ARCADE)**

Resulta llamativo que las dos primeras adaptaciones de los comics de *Alien vs. Predator* fueran juegos de acción mamporrera tipo *Final Fight*. Significativamente no tuvieron demasiado éxito más allá de sus formatos originales. Y eso que este arcade de Capcom, por ejemplo, es un divertidísimo disparate en el que un par de marines (el descerebrado y la tía buena del equipo, parece ser) se alían con dos Predators para acabar con una plaga alien, prolongando el espíritu insecticida del juego de Super Nintendo. El resultado es un preciosista yo-contra-el-barrio tecnificado, con personajes de características diferenciadas y que en términos de espectacularidad gráfica supera al arcade de *Aliens*. Los diseños de los monstruos son extraordinarios y, aunque alejados como de costumbre del canon de las películas, tienen cierta contención muy estimable.

La recreativa iba a acompañar a una película que no llegó a filmarse y que partía del mismo guion. Por eso nunca se portó a sistemas domésticos, aunque en su día se llegó a anunciar una conversión a 32X.

ALIEN vs. PREDATOR

1994 (ATARI JAGUAR)

A pesar de sus problemas derivados de un exceso de ambición en una plataforma de tecnología insuficiente, *Alien vs. Predator* para Jaguar es un merecido mito dentro de las adaptaciones de *Aliens*, una razón de peso para guardar respeto eterno a Rebellion, y un título que demuestra cómo con ingenio y honestidad se solventan los problemas técnicos. Lanzándose en plancha sobre la perspectiva en primera persona con la que habían coqueteado juegos anteriores (y que solo había simulado por completo el *Aliens* de Electronic Dreams, de un modo tan falso -aunque menos sofisticado- como este título de Rebellion), el juego encontró su mayor gancho, convirtiéndose en el imprescindible por excelencia de la consola, en dos factores. Por una parte, se podía dar vida a los aliens por vez primera (con una puesta en escena pletórica de ideazas, como que para continuar tras la muerte nos sucediera otro alien saliendo de un marine). Por otra parte, el juego creaba una atmósfera inquietante a partir de escenarios de colores mustios, necesariamente desolados, anticuados para un FPS a esas alturas, y ponía todo el acento en un perfecto tratamiento del sonido para generar ambiente, con gruñidos de Predator, aullidos de alien y atronadores disparos.





» [Más que un escenario, un solar… y la posibilidad de jugar como un alien por primera vez. Viva la primera persona.





» La supervivencia del más fuerte… ¿por qué siempre hay un marine destripado en el suelo?



ALIENS vs. PREDATOR

1999 (WINDOWS, MAC OS X)

La versión para PC y Mac del éxito de Jaguar llegó cinco años después y fue, fundamentalmente, una versión mejorada y corregida de todos los aciertos de aquella: es decir, y como apunta el título, quiere ser lo que *Aliens* con respecto a *El Octavo Pasajero*: lo mismo, pero más de todo. Con un equilibrio entre acción y horror muy conseguido, de nuevo deja escoger entre marine, alien o Predator, y cada especie tiene sus misiones, objetivos y formas de control.

La secuela llegó en 2001 de manos de Monolith y mantuvo las tres campañas para cada raza diferenciadas. El gran espaldarazo vino en el apartado multijugador, con abundantes modos competitivos y la posibilidad de encarnar a una variante de humanos: los mercenarios enfrentados a los marines. Aunque se sale de la zona retro, cabe señalar un flojo reboot en 2010 y, ya fuera de la franquicia *Predator*, el reciente y desastroso *Aliens: Colonial Marines*.

Mención final, también, para un par de adiciones más: el juego de estrategia en tiempo real *Aliens vs. Predator - Extinction* (PS2 y Xbox) y el olvidable tie-in de la segunda película *Aliens vs. Predator - Requiem* (PSP).



ALIEN TRILOGY

1996 (PLAYSTATION, SATURN, MS-DOS)

En un periodo de tiempo muy breve, en la segunda mitad de los noventa, dos juegos intentaron retirar a los Predator del imaginario de la saga y devolver a los Alien a sus orígenes: pasillos angostos, suspense primando sobre acción. Para ello, nada mejor que mirar a las películas originales, aunque sin despreciar el tremendo ruido que había hecho el *Alien vs. Predator* de Jaguar (y lo que quedaba aún con la versión del mismo para PC). Por ello, *Alien Trilogy* en 1996 y *Alien: Resurrection* en 2000 adaptan las cuatro primeras películas de la serie sin perder de vista el género FPS.

Trilogy es un estimable esfuerzo por adaptar tres películas en un todo coherente con irregulares resultados: el jugador da vida a Ellen Ripley (aquí haciendo de marine, mal vamos) y que empieza recibiendo una misión similar a la de *Aliens*. Las derivas argumentales la llevarán a situaciones icónicas muy reconocibles para los fans de los inicios de la saga. A pesar de su sencillez, *Trilogy* funciona mucho mejor que *Resurrection*, una adaptación de la cuarta película para Playstation, pobre de ideas y con un control horrendo.





» Mecánica sencillota, guion errático... *Trilogy* no deja huella, pero se disfruta con facilidad.





» El repertorio de armas (¡una en cada mano!), el detector de movimiento... un juego que triunfa por su detallismo.

ALIENS THANATOS ENCOUNTER

2001 (GAME BOY COLOR)

Con la salvedad del *reboot* de *Aliens vs. Predator* y el reciente *Aliens: Colonial Marines*, las dos últimas incursiones de los aliens en los videojuegos (tres, si contamos el *tie-in* de la segunda película de *Aliens vs. Predator* para PSP) han sido en portátiles. Y con estimables resultados. La primera de ellas tuvo lugar en Game Boy Color hace algo más de una década, en un juego de perspectiva cenital que recuerda en parte a la adaptación de *Alien 3* para la primera Game Boy. Su manejo es sencillo: escoge uno de los cinco marines disponibles (cada uno tiene sus características) y ábrete paso por una serie de niveles pertenecientes a una estación espacial invadida por Aliens. Hay variedad de misiones (de buscar supervivientes a localizar un arma para liquidar a la Reina), pero lo mejor son los detalles para el fan: decenas de armas de las películas, incluido el exoesqueleto, y si mueres, el siguiente marine podrá buscar y salvar a su compañero antes de ser inseminado.

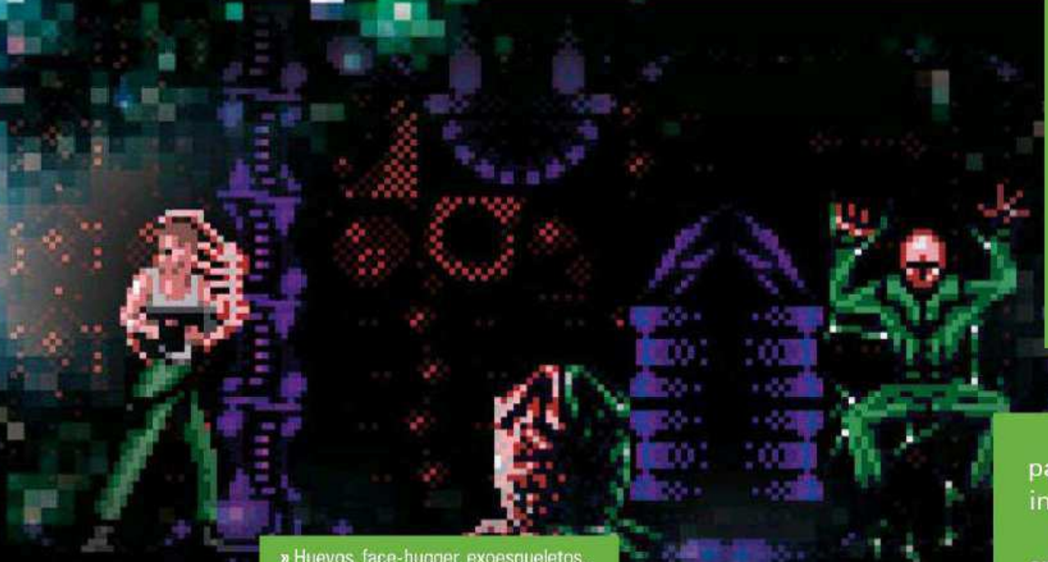


ALIENS: INFESTATION
2011 **(NINTENDO DS)**

Miramos por encima del hombro ese *Aliens: Colonial Marines* que podría haber sido un juego estupendo, pero que ha sucumbido a una tortuosa producción que no se la salta un xenomorfo (recordad: *Superjuegos Xtreme* lo puso en portada hace cuatro años... y ya era un festival de parcheos de ideas anteriores) y nos quedamos, como gran culminación de la franquicia en los videojuegos de momento con una de sus indiscutibles obras maestras: *Aliens Infestation*. Desarrollado por un equipo que a los amantes de lo rancio nos ofrece todas las garantías y más (Wayforward Technologies, atiende: *Justice League Heroes - The Flash, Contra 4, Batman: The Brave and the Bold, Thor: Go of Thunder, Adventure Time, Double Dragon Neon* y el futuro *reboot* de *Ducktales*), *Infestation* es un canto épico de amor a la franquicia, que se centra en la entrega de James Cameron, pero que tiene de todo para todos. Imbuido en unos gráficos pixelados absolutamente gloriosos y que reproducen con un nivel de detalle y un gusto estético asombroso algunos de los escenarios más emblemáticos de la saga, fue desarrollado en colaboración con Gearbox para que sirviera de acompañamiento al estreno de *Colonial Marines*, ya que parten de un argumento similar. Pero este tiene vida propia e independiente. Vaya si la tiene.



» Ese space-jockey to xulooooooo xp



Con estructura tipo *Metroid*, a causa de la cual se debe andar y desandar pasillos para intentar pasar por zonas que con otro personaje o equipo te están vedadas, en *Infestation* hay un equilibrio bastante sabio entre acción y suspense, e incluso un toque estratégico al proporcionar el control de 16 personajes (no simultáneamente, claro), que hay que combinar para ir avanzando. El diseño de los sprites es sensacional y reserva sorpresas para los fans más duros de la franquicia, como terribles Emperatrices aliens, que vimos por primera vez en el reboot de 2011 de *Aliens vs. Predator*.

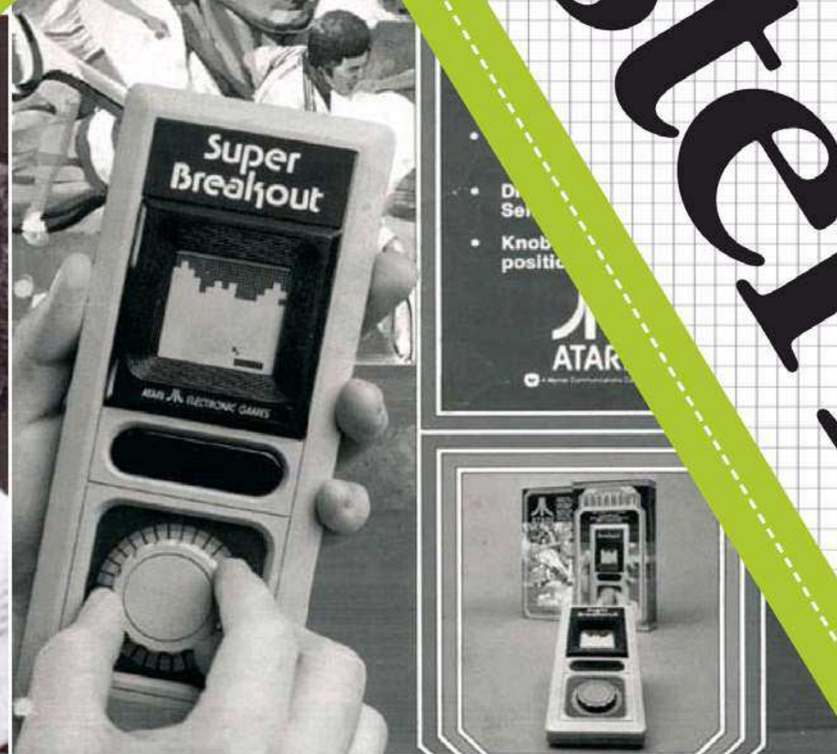
Con esto cerramos el repaso a las adaptaciones de *Alien*, muy conscientes de que llegarán más (aunque la debacle de *Colonial Marines* hace pensar que no se darán demasiada prisa). Con *Prometheus* demostrando que aún hay muchas vueltas que darle a la mitología de la franquicia, solo nos queda sentarnos a esperar ansiosamente una nueva pesadilla en el espacio. Total, nadie va a oir nuestros gritos...

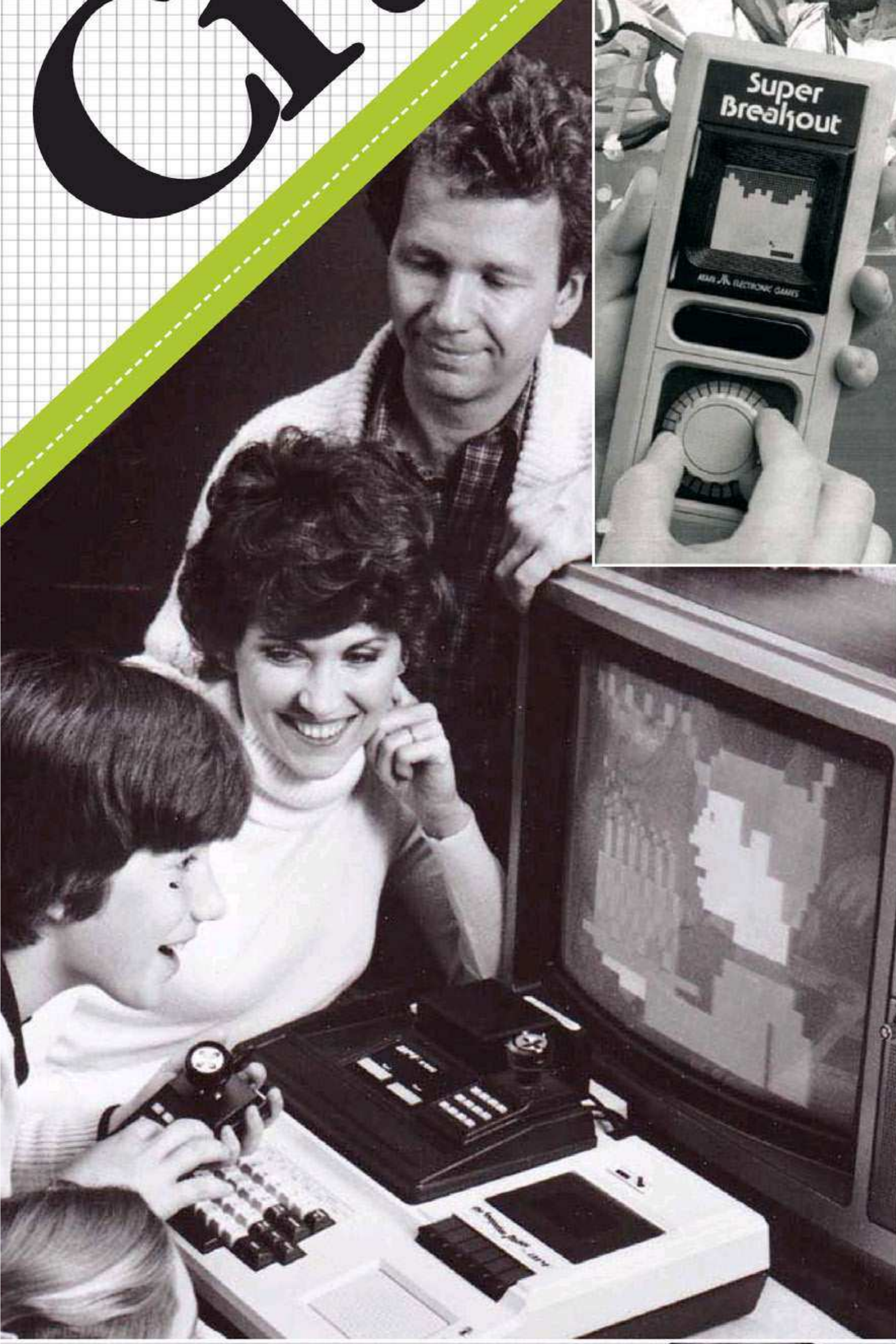
» Huevos, face-hugger, exoesqueletos... Infestation es un suma y sigue para fans de Aliens de largo recorrido.

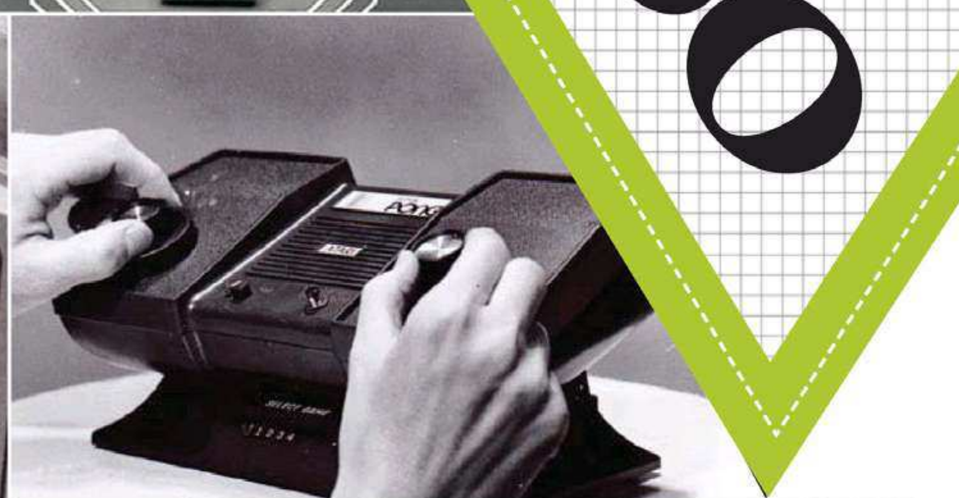


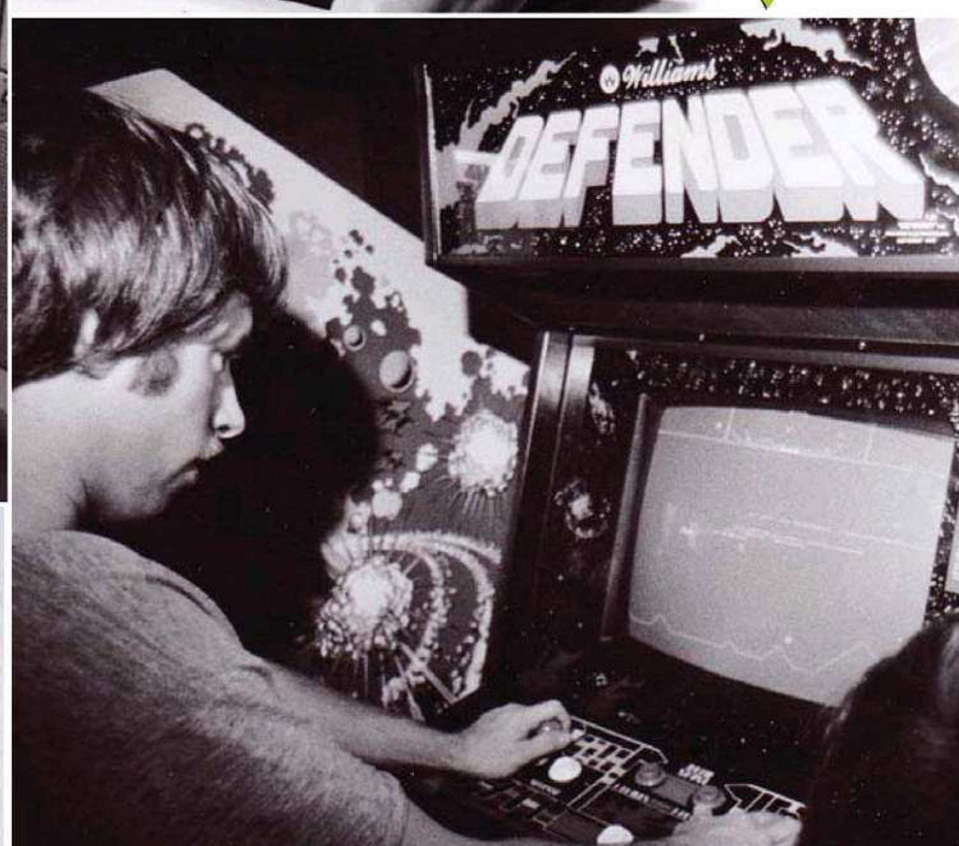


El Crash Misterioso



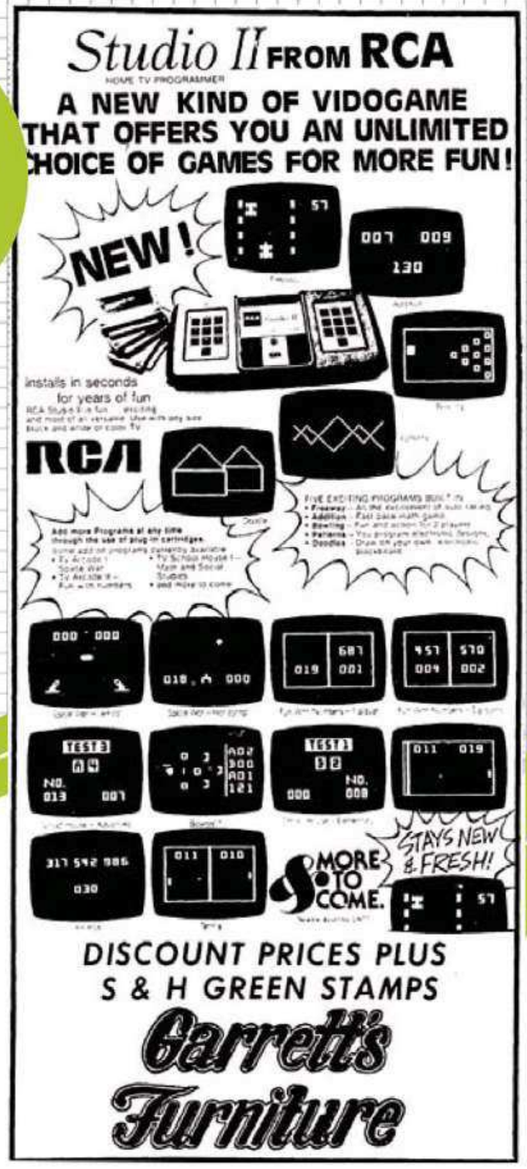








Un anuncio temprano del Studio II de RCA de abril de 1977. Un año después la estaban retirando.



Debido a su fama, hubo una gran cantidad de variantes de *Pong* por entonces.



El crash de 1977 de los videojuegos no es tan popular como el que tendría lugar un lustro más tarde, y hasta hace poco ha sido poco menos que un misterio para los aficionados. Marty Goldberg despeja unos cuantos mitos (para empezar, fue en 1978)

Durante muchos años, los fans de los videojuegos han oído hablar de un 'primer crash de los videojuegos'. Una crisis que se decía que había ocurrido en 1977, cuando los fabricantes de las consolas dedicadas (que solo ejecutaban juegos tipo *Pong*) huyeron de la industria en tropel por pánico a las consolas programables tipo VCR. Bueno, pues hoy os vamos a contar que eso no sucedió… al menos, no sucedió de esa manera.

Sí, hubo cierta convulsión en la industria de consumo estadounidense cuando llegaron las consolas programables, pero fue un cambio gradual que además tuvo que hacer frente a la competencia de un nuevo tipo de artículos de entretenimiento electrónico: las portátiles. Lo que sigue es la historia real tras esa crisis que, hasta ahora, ha estado cubierta de rumores y desinformación.

Todo comenzó en 1975, con el desarrollo de dos tipos distintos de dispositivos electrónicos de entretenimiento, que marcarían la industria del videojuego en estos primeros años. Una de ellas es la consola programable comercializada en primer lugar por la compañía de productos electrónicos Fairchild, en su debut en el sector. La segunda es un juego portátil de conducción fabricado por Mattel; también son sus primeros pasos en el aparentemente lucrativo negocio de la electrónica de consumo, hasta ahora dominado por la versión doméstica de Atari de su propio *Pong*. Empecemos por las consolas programables.

Fairchild Semiconductor vio su consola programable, simplemente, como un nuevo producto en el sector, ignorante de la revolución que supondría. Fue fruto de un estudio de mercado hecho por el colaborador externo Gene Landrum, que sugirió qué aspecto y funcionalidad debía tener la consola, y que terminó de afinar el trabajo que durante un tiempo había llevado a cabo el empleado de la compañía Jerry Lawson. El empleo de microprocesadores para permitir la ejecución de juegos basados en software en vez de sujetos a la propia arquitectura de la maquinaria era visto por muchos en Silicon Valley como una evolución lógica. Fairchild había llegado a la decisión de construir la consola a través de los esfuerzos clandestinos de Jerry de fabricar una máquina de arcade basada en un microprocesador, posiblemente la primera de su tipo.

Fairchild no estaba muy satisfecha con la idea de que un empleado construyera algo así en sus ratos libres. Pero cuando la empresa se dio cuenta de que el trabajo de Jerry les podía garantizar nuevos ingresos, cambiaron de opinión. Pronto Jerry encabezó una nueva división de juegos en la compañía, con un presupuesto razonable y nuevos empleados que le ayudaran a construir su visión: un sistema doméstico de videojuegos completamente programable y basado en el Fairchild F8.

La consola de Fairchild, denominada Video Entertainment System hasta su mismo lanzamiento, tenía un diseño único. No solo era la combinación de joystick y pad en un solo

FOOTBALL/ FOOTBALL II DE MATTEL ELECTRONICS

Hubo un tiempo en Estados Unidos, en los setenta, en el que parecía que cualquier niño tenía que tener uno de estos juegos por algún tipo de derecho inalienable. A pesar de su rudimentaria representación gráfica con LEDs, supuso un gran avance con respecto a los previos juegos de mesa sobre el deporte. Mención honorífica también para su principal competidor, el *Electronic Quarterback* de Coleco.







MATTEL: I'm Football One... Mattel's lowest priced electronic football game.
COLECO: And I'm Electronic Quarterback...Coleco's lowest priced!
MATTEL: I run from the line of scrimmage.
COLECO: I start in the back-field and follow my blockers.
MATTEL: Blockers? I don't have any blockers.
COLECO: I've got seven men on defense.
MATTEL: Seven? I've only got five.
COLECO: I can even pass!
MATTEL: I can't pass.
COLECO: My receiver runs short, long, any pattern.
MATTEL: Pattern? I don't even have a receiver.
COLECO: Or I can score a safety!
MATTEL: A safety? ...(Fade...)
ANNOUNCER: (VO) Coleco's Electronic Quarterback. A lot more football for the money.

This commercial is running now. On a heavy Network and Spot TV schedule. Can you afford to be without Coleco?

COLECO

Coleco Industries, Inc., Sales Office, 200 Fifth Ave., New York, N.Y. 10010 212-242-6605



Prototipo de un juego electrónico de tablero que iba a producir Atari. Solo llegó a hacerse su versión de bolsillo *Touch Me*.

***Electronic Quarterback* de Coleco fue otro superventas, y en la publicidad la compañía iba muy a tope con las comparativas.**

controlador lo que la hacía especial, sino los gigantescos cartuchos de ocho pistas que contenían el código del juego en chips cargados y ejecutados por el microprocesador. La consola de Fairchild debutó en el Consumer Electronics Show del verano del 76 en Chicago como Fairchild Channel F, enviando un claro desafío a prensa e industria del aún joven sector del videojuego doméstico. Las reviews de la consola fueron positivas, y los periodistas comenzaron a plantearse la auténtica relevancia de la plétora de consolas estilo *Pong* que inundaban el mercado (a lo que se sumaba la casi primera consola de Atari, que hasta entonces solo había lanzado un año antes, bajo el auspicio de Sears, la Tele-Games Pong).

El concepto de una consola programable no es como para infravalorarlo, pero en su momento no era una apuesta segura en el mercado doméstico. La posibilidad de cambiar juegos a voluntad en un mismo dispositivo era un paso adelante, de acuerdo. Pero aunque la tecnología esté ahí, una consola solo es atractiva si lo son sus juegos. Y aunque el potencial de ofrecer una cantidad de juegos ilimitada en una sola consola era inmenso, el catálogo de la Fairchild Channel F carecía de estrellas y carisma.

Esa era la ventaja que creía tener Atari cuando comenzó a trabajar en su propia consola programable en 1975, antes de que la *Home Pong* de Sears llegara a ponerse a la venta. Nolan Bushnell, Steve Bristow, Al Alcorn y la gente de Cyan, el *think tank* de Atari, sabían que las consolas dedicadas tenían una vida muy limitada. "Nolan, Joe (Keenan, presidente de Atari) y yo decidimos que necesitábamos un sistema basado en cartuchos," dice Al Alcorn. Al dio vía libre a Milner y Mayer para que empezaran el desarrollo, y en enero de 1976 ya tenían unos cuantos diseños iniciales para una versión doméstica del éxito arcade de Atari y Kee *Tank*.

Cuando comenzó el consiguiente desarrollo de la consola en Atari, Al sabía que tenían que mantener a la competencia ignorante de esa revolución. Pero también debían mantener al margen a la administración de Atari. "Los perros debían permanecer alejados de la investigación. La gente que ponía el dinero tenía que dejar a los diseñadores hacer su trabajo. Solo eso me llevaba la mitad de la jornada."

Por eso alquiló un lugar secreto lejos de Division Street, en el que el creciente equipo de investigación pudiera hacer su trabajo. No estaban del todo aislados de la influencia del exterior, pero eso también era bueno. El equipo sabía que Fairchild iba a lanzar una nueva consola porque Jerry Lawson y algún otro ingeniero de Atari (incluido Al) eran amigos. Jerry incluso compartió cómo habían resuelto un problema que martirizó a los primeros creadores de consolas programables (la electricidad estática producida por la entrada y salida de cartuchos). Atari permaneció atenta al estreno de la Channel F en el CES de junio del 76... y lanzó la suya en noviembre.

Atari esperaba poner freno a los mencionados problemas de catálogo de Channel F con abundancia de ports de arcade desde el minuto uno. Para ello, cuando llegó el momento de crear la consola y su chip gráfico, Al fue lo suficientemente listo como para contratar a un grupo de programadores de juegos y que ayudaran en la tarea de configurar el apartado visual en base a sus necesidades. La Channel F no dispuso de diseñadores de juegos como orientación, solo ingenieros y comerciales haciendo previsiones de mercado. La consola de Atari sería lanzada con un buen catálogo de juegos, algunos nuevos y otros basados en éxitos arcade, pero además tenía la arquitectura precisa para que ese catálogo creciera.

Incluso con todos estos puntos positivos, cuando Atari estuvo preparada para enseñar la consola en el CES de junio de 1977, sus resultados comerciales estaban siendo más bien tímidos debido a las pobres ventas de la consola de Fairchild. Por no mencionar que RCA se había unido por sorpresa a la competición vendiendo su consola programable Studio II a través de los distribuidores de RCA. Y también les iba mal. Aunque la tecnología de esas consolas era mejor, no estaban orientadas a destacar por encima de toda la avalancha de máquinas dedicadas que saturaba el mercado. De hecho, en ese momento había un total de 171 consolas dedicadas en todo el mundo, o previstas para salir a la venta ese mismo año.

Atari se aseguró las apuestas diseñando

Space Invaders al rescate



Las maquinitas de mesa de Coleco fueron en 1982 el último producto de importancia de la industria portátil electrónica, que se había encogido de forma notable a causa del éxito de *Space Invaders* para Atari 2600 en 1980. Después de aquello, la industria de consumo se vio sometida por el boom de las consolas programables.

Dos circunstancias diferentes fueron las que ayudaron a que Atari triunfara de cara al consumidor y, con ello, se entrara en la primera edad de oro del videojuego doméstico. La primera fue el nombramiento de Ray Kassar como presidente de Atari después de la expulsión de Nolan; Kassar comenzó un plan de rescate de la VCS y una fuerte campaña durante todo el año para que las ventas se dispararan. Antes, las consolas solo se promocionaban durante la época vacacional, pero eso iba a acabarse. Con un apoyo total de anuncios en revistas y televisión, el mercado respondió.

La segunda circunstancia fue la adquisición de los derechos de un videojuego que estaba arrasando en las salas de recreativos, y que no era propiedad de Atari. Tal y como lo cuenta Manny Gerard, de Warner, él estaba de camino al edificio de ingeniería para revisar unos cuantos proyectos en desarrollo cuando vio a un enorme grupo de empleados que hablaban animadamente, muy emocionados. Estaban alrededor de unas cuantas máquinas de *Space Invaders* que acababan de llegar de Japón. De inmediato, tras ver las reacciones, dio las órdenes pertinentes: "Conseguidnos la licencia de *Space Invaders* y hacer que los equipos de desarrollo de los juegos lo programen para VCS. Si no conseguís la licencia, plagiad la mecánica y lanzad el juego bajo otro nombre." Pero la consiguieron, y el juego se convirtió en la primera killer app de la VCS, con gente comprando la máquina solo para poder jugar al juego. Después de eso, la VCS entraría en sus días de mayor gloria y reconocimiento.





una consola dedicada llamada Tank II que compitiera con su consola programable. También adaptaba *Tank*, y el plan era ver cómo era recibida en el show y tomar decisiones a partir de ahí. Por si no era suficiente, Atari lanzó cinco consolas dedicadas más ese año (*Super Pong Pro-Am, Super Pong Pro-Am Ten, Ultra Pong, Ultra Pong Doubles* y *Video Pinball*). Dos consolas programables en el mercado, más 94 dedicadas de estreno solo ese año a manos de los competidores. El panorama estaba calentito.

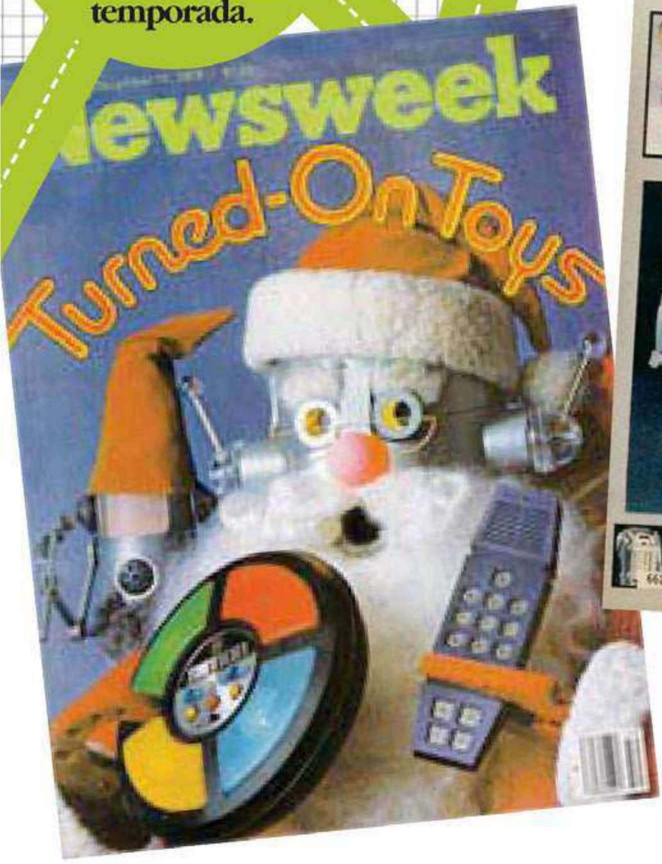
De hecho, las consolas dedicadas en 1977 se vendían a precio muy similar a las programables, algo menos de cien dólares las recién aparecidas en el mercado, frente a los 139,97 dólares de la Fairchild Channel F y 156,99 dólares de la recién desvelada Video Computer System / VCS de Atari (que, por cierto, superó en pedidos a la dedicada Tank II, provocando a la caída de esta última). A finales de 1977, la VCS era tan popular que agotó su primera tirada limitada de 400.000 unidades, pero las dedicadas seguían reinando en las ventas, a pesar de que, aún siendo más baratas no eran 'mucho' más baratas. La Channel F de Fairchild vendió solo 250.000 unidades en sus dos primeras temporadas (las consolas se publicitaban solo de septiembre a Navidad). RCA ni siquiera superó la primera temporada, y se retiró del mercado en marzo de 1978.

El auténtico bombazo llegó en la temporada siguiente, en 1978. No, no se trata de la desaparición de las consolas dedicadas, aunque su proporción descendió notablemente: solo 45 se produjeron este año. Se trata de la llegada de las maquinitas portátiles electrónicas, que debutaron en 1976 y que poco a poco estaban haciéndose un hueco en el mercado.

Creadas por el ejecutivo de Mattel Toys Michael Katz, la idea vino de una inspiración casual durante 1975. Los Estados Unidos estaba terminando de darse por rendidos en la cruenta guerra por el mercado de las calculadoras electrónicas, que ellos habían creado y que los japoneses les habían arrebatado reventando los precios. (Resumiendo: la creación de los microprocesadores con el chip 4004 de Intel parecía garantizar el dominio estadounidense, pero los japoneses contraatacaron con componentes más baratos que hicieron que el mercado se tambalera, de modo que solo los grandes fabricantes americanos se pudieron permitir seguir en el mercado, y aún así hasta estos tuvieron que acabar tirando la toalla). El caso es que Katz tenía un notable excedente de componentes de calculadora y no sabía que hacer con ellos, así que se preguntó si podría crear videojuegos con esa tecnología. "Mi primera idea fue crear juegos portátiles. Le pedí a Richard Chang que diseñara un juego cuando las calculadoras LED eran populares y yo estaba a cargo del desarrollo de nuevos productos de Mattel. Richard era un experto en diseños innovadores, casi futuristas. Le pedí un juego que tuviera formato de calculadora... pero con LEDs. De ahí salió el prototipo de *Auto Race*."

Este resultado se consideró tan prometedor en Mattel que se abrió una nueva división de juegos electrónicos, Mattel Electronics. Crearon varios juegos de bolsillo, entre ellos uno de fútbol americano. Según Howard Cohen, de Mattel Electronics, los juegos se programaban en la división de microelectrónica de Rockwell usando chips de calculadora modificados. Como contó a Clint Dyer, de Electronic Handheld Museum,

> **"Pregunté si Richard Chang podía diseñar un juego que tuviera el aspecto de una calculadora"**
> MICHAEL KATZ, EJECUTIVO DE MATTEL TOYS



La portada del número del 11 de diciembre de 1978 de Newsweek daba fe del triunfo de los juguetes electrónicos esa temporada.



Tal y como muestra esta página del popular Sears Catalog Wishbook de Navidad de 1979, los juguetes electrónicos no paraban de expandirse en número y formato. Todos estaban contaminados por el futurismo y los microcontroladores.





Que casi se cargan los videojuegos electrónicos



SIMON

¿Quién no ha jugado en alguna ocasión a este juego de memoria y relacionar colores y sonidos? Ha estado en el mercado, de un modo u otro, desde 1978 hasta hoy, y fue otro exitazo en el curriculum de Ralph Baer. Por cierto, que todo empezó cuando Nolan Bushnell pensó que podía mejorar el juego de Baer *Tennis* para la Odyssey, e hizo con Al Alcorn *Pong*. Ralph respondió mejorando el arcade *Touch Me*, de Nolan y Steve Bristow, con *Simon*.

"básicamente el chip modificado enviaba las señales precisas a la pantalla. La razón de que la representación gráfica de esos juegos se haga con líneas es porque son los pequeños segmentos del número 8 en una pantalla de calculadora."

Sin duda sería sorprendente para los asistentes a la Toy Fair de 1976 encontrar entre muñecos de *El Hombre de los Seis Millones de Dólares*, OJ Simpson y *Espacio:1999* un futurista juguete electrónico de Mattel llamado *Auto Race*. Con él Mattel arrancó la fabricación de este tipo de productos, de considerable éxito en las vacaciones de 1976. Tanto, que en 1977 le siguió *Electronic Football* y juguetes similares de otras compañías, que experimentaron con la transformación de sus tradicionales juegos de mesa en juguetes electrónicos, como Milton Bradley y su *Electronic Battleship*. De hecho, parecía que la industria juguetera al completo experimentaba con la transformación total en el futurista formato electrónico. "Este crecimiento refleja la creciente fascinación de la industria por los ordenadores y la electrónica. Los juguetes de hoy introducen a los niños en la tecnología moderna y en la consiguiente sensación de vivir el mundo contemporáneo," dijo el Dr. Brian Sutton-Smith, psicólogo infantil y asesor de la Toy Manufacturers of America por aquel entonces.

El crecimiento de ese tipo de juguetes (que en algunas ocasiones se les llamaba 'juguetes-calculadora') pareció estallar en 1978, incluso a pesar de un fallo de Sears en 1977 que pudo haber sido letal. La producción de *Electronic Football* y *Auto Race* tuvo que detenerse porque uno de los principales vendedores del juego, Sears, comunicó a Mattel que *Football* no se estaba vendiendo bien. Mattel dejó solo 100.000 unidades del juego en las tiendas, y rápidamente se agotó. A mediados de enero de 1978, Sears dijo a Mattel que "Oops." Comenzaron a fabricar máquinas de nuevo a razón de 200.000 por semana, y durante el mes siguiente, algunos distribuidores llegaron a pedir 500.000 unidades por semana. Los juegos de bolsillo de Mattel estaban vendiendo más que todas las consolas de videojuegos juntas.

Para la Navidad de 1978 llegaron nuevos juegos: *Armor Battle, Baseball, Basketball, Football 2* (versión mejorada de Mattel Football), *Hockey, Soccer, Battlestar Galactica Space Alert* y *Sub Chase*. El mercado creció de forma extraordinaria ese año cuando ante Mattel se plantaron competidores como Bandai, Entex, Galoob, Mego, Milton Bradley, Parker Bros, Pulsonic, Tiger y la que sería su mayor rival, Coleco. Hasta Atari quería rascar algo de esta mina, tanto con juegos de mesa como juguetes portátiles electrónicos, pero solo la máquina basada en su arcade *Touch Me* conseguiría cierto éxito, también en 1978.

A lo que llevó esta situación una vez pasó la temporada navideña fue a un panorama de auténtica locura, con los artefactos electrónicos sobrepasando las ventas de los videojuegos y alzando el valor de la industria juguetera a más de tres mil millones de dólares. Beverly Cannady, director de relaciones públicas de Mattel, reconoció que "No somos capaces de abastecer a nuestros clientes con la suficiente rapidez." Por todo Estados Unidos, juegos como *Electronic Football* y *Basketball* de Mattel, *Electronic Quarterback* de Coleco, e incluso el juego de mesa electrónico de Milton Bradley *Simon* estaban agotados ya en las primeras semanas de diciembre.

Todo ello se traducía con una sola palabra para la industria del videojuego doméstico: desastre. A treinta dólares la pieza, estos nuevos juguetes estaban vendiendo mucho más que las consolas dedicadas y algo más que los cartuchos para las consolas programables. El atractivo para los chicos estaba claro: eran portátiles. La pantalla propia no obligaba a los padres a dejar libre la televisión. Se crearon nuevos hábitos a la hora de jugar, y se dejaba notar en los patios de los colegios a la hora del recreo: los niños jugaban con sus máquinas, y en los casos de los aparatos que permitían dos jugadores, de forma alterna, como *Electronic Football* de Mattel, se veía a los niños pasarse el juguete con rapidez.

El impacto en los fabricantes de videojuegos domésticos fue inmediato. En marzo de 1977, el *Chicago Tribune* elaboró una encuesta entre distribuidores y fabricantes del sector, y afirmó



Esta consola supuso la llegada de Bally al mercado y no sobrevivió a la caída de la propia Bally, en diciembre de 1978. El año siguiente venderían los derechos a Astrovision.

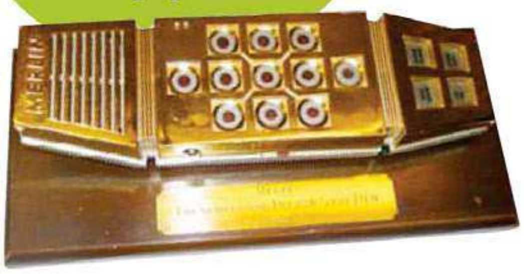
LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS QUE SE CARGAN LOS VIDEOJUEGOS



MERLIN

Diseñado por el doctor en filosofía por Harvard Bob Doyle al mismo tiempo que *Simon*, este peculiar juego electrónico de bolsillo (más o menos) combinaba lo mejor de las pantallas de LEDs y el estilo de su competidor, con una matriz de LEDs y unas melodías futuristas que ofrecían múltiples juegos, de *Tic Tac Toe* a *Blackjack* (por no hablar de sus posibilidades como instrumento musical). Tuvo una larga y próspera vida en los ochenta.

Merlin recibió en 1980 el premio a Juguete del Año de manos de la Toy Manufacturers Of America. El hecho de que ya llevara dos años en el mercado demuestra hasta qué punto estos juguetes eran populares.



que "las ventas de videojuegos en 1976 llegaron a unas 3,5 millones de unidades, pero se espera que se doblen y cuadrupliquen en los próximos dos años." Al final de la temporada navideña, un ejecutivo anónimo declaró al *Tribune*: "Nuestra industria no ha alcanzado ninguna de sus proyecciones de ventas. Estamos un poco a la defensiva." El momento de las consolas dedicadas, por ejemplo, había pasado. Algunas compañías resistieron con unos pocos lanzamientos en 1978, pero la mayoría de los fabricantes se esfumaron. En el terreno de las programables, Fairchild abandonó el mercado vendiendo los derechos de explotación de la Channel F y de la aún en desarrollo Channel F II al fabricante de componentes Zircon antes de que acabara el año.

La recién llegada Bally, que había entrado en el negocio de las consolas domésticas a través de un sistema de envíos por correo en la segunda mitad de 1977 con su sistema Bally Professional Arcade, ya hablaba de dejarlo en diciembre de 1978. Mattel casi cancela el desarrollo de su propia consola programable, la Intellivision, que por suerte acabó llegando al mercado. Y Coleco también abandonó con varias consolas dedicadas y su pseudo-programable Telstar Arcade de 1977 (que no era más que una dedicada con el circuito extraíble), hasta que asombró a propios y extraños con el lanzamiento sorpresa de la Colecovision en 1982.

Aunque Atari no se planteaba abandonar el mercado doméstico, la situación era igualmente seria. La primera baja fue la Super Game Brain, una consola mostrada en el Consumer Electronics Show de junio y que era similar en concepto a la Telstar Arcade de Coleco, ya que permitía el intercambio de chips dedicados. No llegó ni al final del verano. Lo siguiente fue la VCS, que si hubiera sido por Nolan Bushnell también se habría cancelado. Atari había sobreestimado las ventas potenciales para el periodo vacacional de 1978 y fabricó 800.000 unidades de la consola. El problema fue que, después de los pedidos iniciales de 550.000 unidades a principios del verano, los pedidos, simplemente, se detuvieron.

Las pérdidas amenazaban con acabar con la compañía, y así lo hizo saber un precavido Nolan en la reunión presupuestaria de 1978, donde exigió que estaban obligados a vender todas las existencias de VCS, ya que habían saturado el mercado. También quería que se cancelara la prevista entrada de Atari en el mercado de los ordenadores domésticos. Pero Manny Gerard, de Warner, y Ray Kassar, de Atari, querían aguantar: tenían fe en que el mercado reviviría. Después de unos cuantos intentos de recuperar el control de Atari por parte de Warner (y que son otra historia y deberá ser contada en otra ocasión), Nolan fue relegado a un puesto de simple consejero, hasta que renunció en enero de 1979. Miremos el lado positivo: a principios de 1979 Atari estaba en la cima de la industria de videojuegos domésticos, seguida a mucha distancia por la Magnavox Odyssey2. Manny y Ray dirigirían la compañía durante los años de gloria hasta llegar, ahora sí, al crash definitivo de principios de los años ochenta.

En cuanto a las máquinas electrónicas, siguieron siendo populares durante varios años, con cambios de formato en las pantallas a VFD y LCD, pero acabaron siendo devoradas por los años dorados de las consolas domésticas.

> "Se espera que las ventas de videojuegos se doblen y cuadrupliquen durante los próximos dos años"
>
> CHICAGO TRIBUNE, MARZO DE 1977

Futuro Clásico

Títulos modernos que seguirás jugando en el futuro





INFO

» **Plataforma:** Wii
» **Año:** 2008
» **Compañía:** Rising Star Games
» **Desarrollador:** Grasshopper Manufacture
» **Equipo clave:** Goichi Suda (director, guionista, diseñador), Yusuke Kozaki (diseñador de personajes), Masafumi Takada (compositor)

EL DATO

» ***No More Heroes* es el único juego de Grasshopper que ha funcionado tan bien como para generar secuela.**

» **Johnny Knoxville fue la inspiración principal en el diseño del aspecto de Travis Touchdown.**



9. NO MORE HEROES

Entramos en los jardines de la locura con esta brillante historia de asesinos de Suda51, uno de los pocos juegos que entendieron el Wiimote de Nintendo

LA GESTACIÓN

No More Heroes nació relativamente pronto dentro del ciclo vital de la Wii. El director Goichi Suda y la compañía japonesa Marvelous estaban convencidos de que podían encontrar a un público adulto dentro de los usuarios de la emergente plataforma de Nintendo, y la idea de un juego de acción basado en combates con espada llegó antes de que Suda conociera las posibilidades de la detección de movimiento que ofrecía la consola. Las dos circunstancias encajaban perfectamente: el director decidió usar el Wiimote como parte del diseño de la mecánica de *No More Heroes*, pero no centrándose en ello, sabiendo que los jugadores se cansarían si se les exigía que todo tuviera que ver con la las posibilidades del Wiimote. Suda51 estaba convencido de que este era el tipo de juego al que acudiría la gente cuando se cansaran de los productos más casuales.

Aunque los juegos de Grasshopper no suelen ser exitazos comerciales, Suda51 tramó *No More Heroes* para ganarse el respeto indie sin despreciar el éxito *mainstream*, y lo hizo avasallando al público occidental con su batiburrillo de referencias pop. El equipo de Grasshopper diseñó un motor gráfico que permitió la construcción del mundo abierto de Santa Destroy, una estructura jugable mucho más ambiciosa que cualquier juego anterior del estudio. *No More Heroes* se convirtió en el título de Grasshopper más vendido hasta la fecha, consiguiendo no demasiado éxito en Japón, pero petándolo bastante en EE.UU y Europa.

EL JUEGO

Después de unos cuantos juegos de culto y ventas muy limitadas como *Killer7* o *Flower, Sun And Rain*, *No More Heroes* fue el intento de Goichi Suda de llegar a una audiencia mayor sin perder su estrafalaria identidad. Con un protagonista que recuerda a Brad Pitt en *El Club de la Lucha*, una reproducción de una espada láser como arma principal y un mundo abierto por explorar, el juego no es más que una tapadera para

A destacar...



Retro Touchdown

Parte de la interesante estética de *No More Heroes* está bañado en pasión por lo retro, desde kas tablas de records a los power-ups, pasando por un nivel tipo shooter lateral.



Heavenly Star

No se sabe si es un guiño o una decisión estética, pero la canción *Heavenly Star* de Genki Rockets, la banda de Tetsuya Mizuguchi, suena continuamente.



Sylvia Calling

Uno de los detalles más memorables del juego fue el uso del micrófono incluido en el Wiimote para contestar a las llamadas de Sylvia antes de cada final boss.



Paradise Lost

El juego de Grasshopper acabó siendo portado a PS3 en un juego de estupendo aspecto, pero del que se añora el Wiimote (en la vida creímos que diríamos esto)



Achucha ahí

La secuela de *No More Heroes*, menos ambiciosa, se lanzó en 2010. Suda51 siempre habló de la posibilidad de hacer un tercer juego para completar la saga.



» **[Wii]** La estética de cel-shading es otro de los motivos por los que el aspecto de *No More Heroes* no ha pasado de moda. Los escenarios siguen siendo algo toscos, pero los personajes son detalladísimos.



» [Wii] Una de las formas más locas de hacer dinero es picando piedra. Como tú cada viernes en el Picnic.



» [Wii] La moto de Travis, digna de un docu de Xplora.

Lo que dijo la prensa

games™
Puntuación: 9/10
"Nos tienta decir que hay pocos juegos de Wii que merezcan más tu atención que *No More Heroes*, pero lo cierto es que hay pocos juegos como este en cualquier plataforma."



n-Revolution
Puntuación: 9/10
"Imaginativo y muy satisfactorio. Si hubiera más juegos con el estilo y la personalidad de *No More Heroes* does, esta industria sería mucho más interesante."

la típica avalancha de excentricidades de Suda51. El aspecto del protagonista, Travis Touchdown, es solo la fachada de un patético asesino amateur, mientras que el mundo abierto es un mero vestíbulo para las misiones, sin casi objetivos jugables claros. Pero todo se integra de forma rarísima, en un pequeño mundo de brutalidad y sinsentido que tiene toda la coherencia propia de los productos con el sello del director.

No More Heroes es esencialmente una serie de peleas con jefes, cada una con una ambientación y unos preámbulos distintos, como en una versión violenta de *Scott Pilgrim*. Travis quiere ser el asesino número uno de Santa Destroy (una Santa Monica donde la gente viste solo un pelín más raro que en el mundo real) para complacer a la manipuladora f*emme fatale* Sylvia. Es la metáfora más rara de la historia acerca de dar el callo muy fuerte para mantener una relación muy chunga (cuanto peores son los asesinos que liquidas, más te preguntas para qué narices quiere Travis ser el número uno). Lo dicho, una versión de *Scott Pilgrim* para treintañeros.

Y ahí reside buena parte del atractivo de *No More Heroes*: las batallas con los jefes están muy bien planteadas y cada uno de ellos, nacido de un guiño distinto a distintos aspectos de la cultura pop, merecería su propio juego. De un ridículo superhéroe a una colegiala vengativa, pasando por un cantante pocho en un estadio de beisbol, todos son reflejos de la propia mente psicopática de Travis, y tienen tanto sentido jugable como los jefes de un buen *Metal Gear Solid*. Para ser vencidos, todos requieren su buena dosis de estrategia y pensamiento lateral..

En lo jugable, *No More Heroes* sigue funcionando porque no parece un título de Wii: usa el control de movimiento para subrayar la acción, dejando que muevas el sable de Travis como en un QTE o para ejecutar, pero no replicando tus movimientos como en *Red Steel* (aunque aquí hay opiniones para todos los gustos: Suda51 afirmó que él quería que Travis moviera el sable al tiempo que el jugador, pero la tecnología de Wii no lo permitía; lo importante, en cualquier caso, es que tal y como quedó en el juego funciona perfectamente, más cerca de un juego de lucha clásico que de un *WiiSports Esgrima*).

Por qué un futuro clásico

La Wii ha acabado siendo sinónimo de juegos ligeros, sin profundidad. Por eso es doblemente extraña la (casi) exclusividad de *No More Heroes*, que es casi lo contrario. Como pasa con otros juegos de Suda51, *No More Heroes* es peculiar, muy personal y orgullosamente idiota, aunque quizás sea la primera vez que el diseñador consigue que una historia fascinante y una estética arrolladora tenga una mecánica de juego a la altura.

El combate es tremendo, y captura a la perfección la sensación de dar mandobles con un sable de luz (en realidad no podemos decir "sable de luz" por cuestión de derechos, pero LucasArt is dead, a quién le importa: sable de luz, sable de luz, sable de luz...) de un modo que muy pocos juegos oficiales de *Star Wars* han conseguido. Y aunque la historia parezca facilona a veces, acaba haciendo que el jugador se pregunte por la legitimidad de las acciones de Travis, algo de lo que no pueden presumir juegos mucho más serios.

El mundo abierto que nos presenta es un poco superfluo, pero hay algo de magnético en vivir la lamentable existencia de Travis y sus rutinas cotidianas, cuidar al gato, deambular con la motaza, y escuchar una y otra vez los trallazos de J-Pop de los Genji Rockets que puntúan la banda sonora. *No More Heroes* no es un juego perfecto, pero es memorable por su insolencia y su inédita originalidad en un catálogo tan cuadriculado como el de Wii. Es una obra de autor, y como tal, una especie en extinción.

La leyenda de PC FÚTBOL y sus secuelas

Por_ADONÍAS

"El comienzo de la historia de *PC Fútbol* está muy relacionado con la creación de Dinamic Multimedia", explica Carlos Abril. "En la época de Dinamic Software hice *Phantis*, lanzado en el año 1987, y las versiones de Amiga y MSX de *Navy Moves*, desarrollado por mi hermano Nacho y lanzado en 1989; allí entablé cierta amistad con Víctor Ruiz, el director de desarrollo de Dinamic Software. Con *Navy Moves* nos fuimos mi hermano y yo con Víctor y su hermano Pablo al primer ECTS y volvimos al año siguiente, en el que tenían un stand a medida con *Navy Moves*. Después de la feria, Víctor, mi hermano y yo nos fuimos a visitar revistas inglesas con el juego debajo del brazo, a ver si nos publicaban algo..."

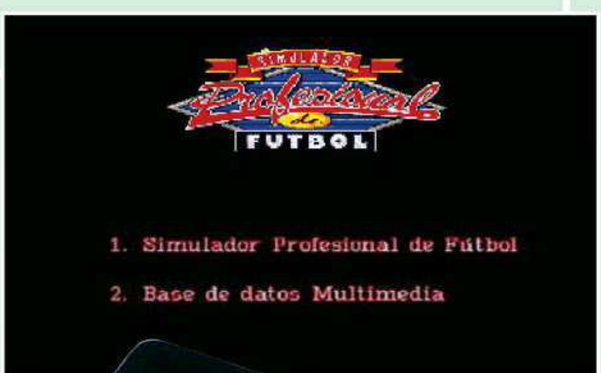
PRIMER TIEMPO: SE ALZA EL GIGANTE

Prosigue con su relato Carlos Abril: "Después, y compaginándolo con mis estudios, seguí haciendo cosas en mi casa. Primero en Amiga, y luego me metí a programar en PC haciendo rutinas gráficas para gestionar ventanas, botones, listas, gráficos, etc. para el modo VGA de 16 colores del PC. Mi objetivo principal era hacer unas herramientas en PC, el único ordenador en el que tenía disco duro para poder separar los gráficos, tener los gestores de frames de las animaciones y poder pasárselo al ordenador destino por RS232.

Allá por 1991, me llamó Víctor para ver si le dejaba mi Mega Drive porque iban a portar *Risky Woods*, de mi gran amigo Ricardo Puerto, a esta consola. Cuando vino a casa a por ella le enseñé todo lo que tenía hecho y quedó impresionado, y me preguntó si se podría hacer un catálogo gráfico con todo eso, a lo que yo le respondí: 'por supuesto'.

Por aquel entonces, Dinamic Software estaba sufriendo la crisis que hubo en las compañías de desarrollo con la aparición de las primeras consolas y la imposibilidad de desarrollar para ellas. Fue una época en la que la gran mayoría de las empresas españolas y europeas de desarrollo que brillaron a finales de los 80 desaparecieron. Dinamic sobrevivió, básicamente, porque la empresa se redujo a los tres hermanos: Nacho, Víctor y Pablo Ruiz, pero a nivel financiero no existía.

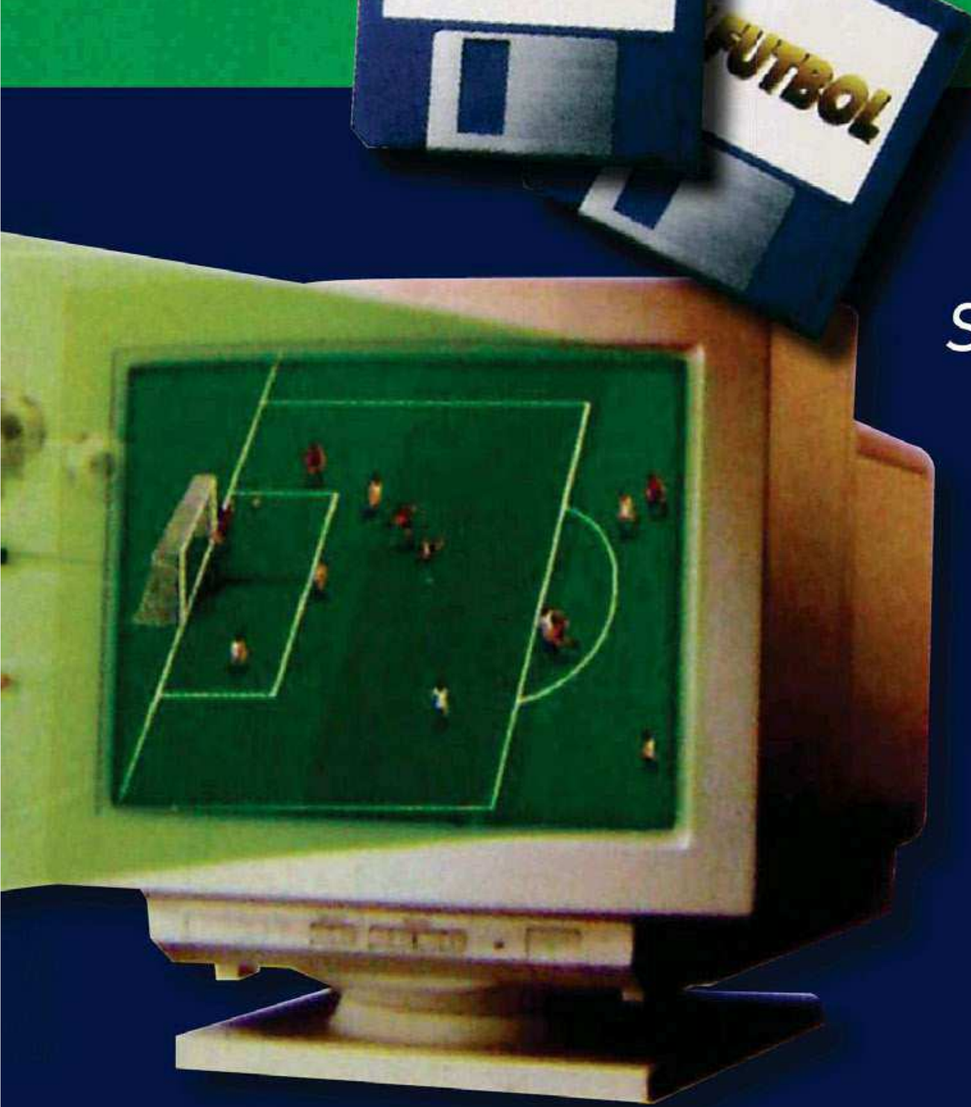
Víctor volvió a contactar conmigo. Hicimos un catálogo de los libros de McGraw-Hill y el de revistas de PC World; Nacho hacía los gráficos, yo el programa, Víctor coordinaba y Pablo se encargaba de toda la parte financiera. Se formó un grupo diverso, con un interés común: hacer cosas bien hechas. Todos trabajábamos en la misma dirección, aceptando ser parte de un grupo y dejando los egos de lado, algo muy importante a tener en cuenta por ser un problema







» *Simulador Profesional de Fútbol.* La época dorada del fútbol español, edición software, empezó con este programa.



Esta es la historia de un humilde programa español que nació *Simulador Profesional de Fútbol*, creció enganchando por igual a amantes y detractores del deporte más popular del mundo, y terminó convirtiéndose en una saga internacionalmente reconocida y disfrutada por millones de videojugadores. Carlos Abril y Alberto Moreno, dos de los principales responsables del título original y sus secuelas, saltan al terreno de juego informativo y nos cuentan la leyenda de *PC Fútbol*.

tan mediterráneo y tan presente en los equipos de desarrollo españoles. Con esa semilla, creo que fue Víctor el que planteó coger al programador de *Michel Fútbol Master*, el juego de fútbol que hicieron en la época de Dinamic, y adaptarlo a la Liga española con información de los equipos y los jugadores usando las librerías llamadas GFXLib, que había hecho y habíamos ido mejorando para los diferentes proyectos mencionados anteriormente".

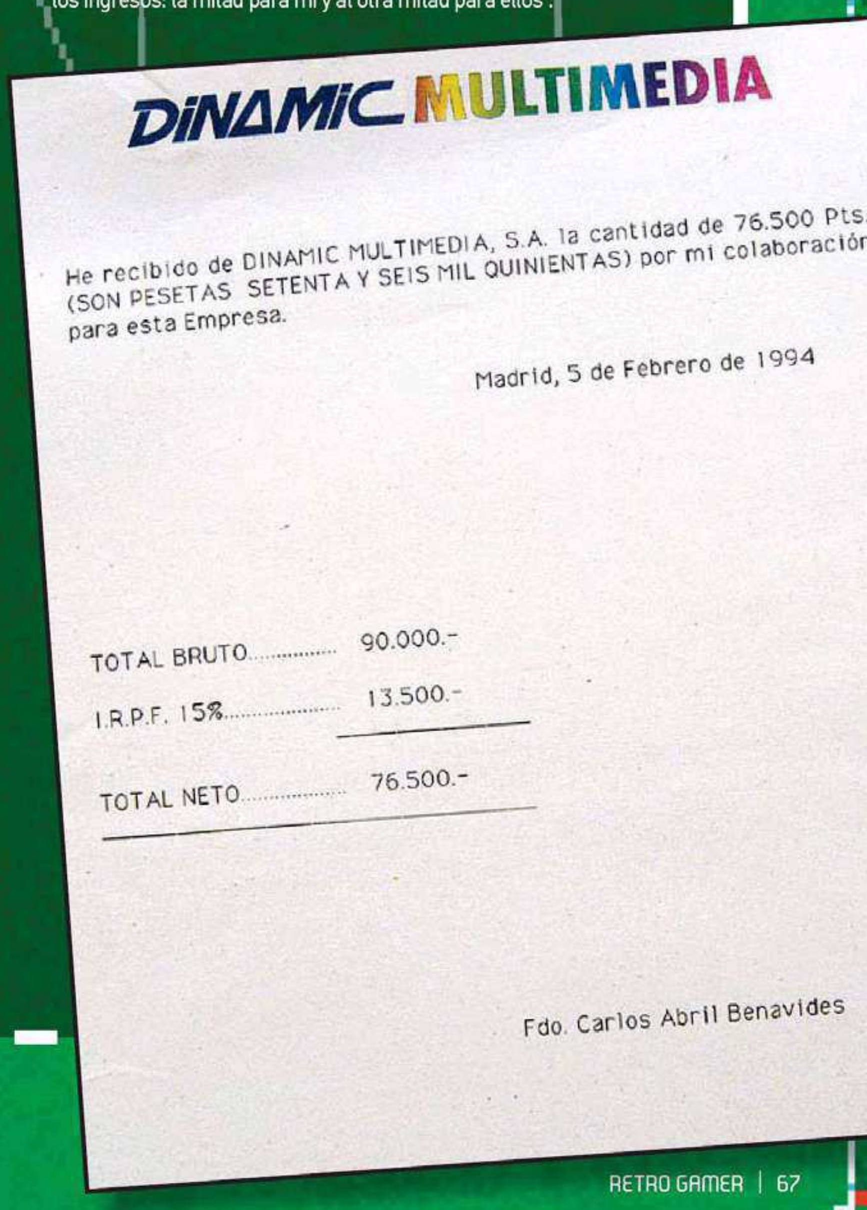
Continúa Carlos: "Ese juego salió con el nombre de *Simulador Profesional de Fútbol* en los quioscos, con el Grupo Editorial Jackson. Y eso fue lo que hizo que el dueño de Hobby Press, José Ignacio Gómez-Centurión, llamase a Pablo y le preguntase que 'cómo es que con toda la relación que habían tenido en la época de los 8 y 16 bits, habíamos sacado eso con su competencia'. Pablo le contó la delicada situación que atravesaban, y hablaron de crear una compañía conjunta...

La idea del dueño de Hobby Press era, con la palabra 'multimedia' rondando por todos los lados, meterse en ese mundo y hacer alguna revista en formato multimedia. Desde el primer catálogo, todos los documentos que hacía les ponía una cabecera con el logo de Dinamic y el subtítulo de 'Multimedia Department'. Fue una mezcla de todo eso por lo que decidimos llamar a la nueva empresa 'Dinamic Multimedia'; en aquel entonces, José Ignacio y yo no nos conocíamos, por lo que él planteó que yo no fuese parte de la empresa... Pero ahí Víctor fue mi gran valedor; yo no supe nada de eso hasta bastante después, pero eso fue determinante. Ser parte de la empresa era algo que, sinceramente, no esperaba. Yo hacía las cosas por hobby, si no hubiese sido socio no hubiera estado interesado en seguir haciendo esos desarrollos porque prefería centrarme en mis estudios universitarios. Cuando me dijeron que se iba a crear la compañía, que yo sería socio y que iríamos los cuatro a partes iguales, fue una gran alegría para mí. Con los años me hice bastante buen amigo de José Ignacio y cuando le conté esto, él me dijo que cuando planteó hacer la compañía, él esperaba que Pablo le hiciese una propuesta de nosotros el 70% y él el 30%, pero como la propuesta que le hizo Pablo fue de él el 70 y nosotros el 30, dijo: '¡vale!'"

"E hicimos *PC Fútbol 2*", narra Carlos Abril. "Nacho hacía los gráficos en las oficinas y luego me los pasaban en disquetes. En aquella época, cuando empezaba el buen tiempo, Nacho y Víctor se venían los mediodías a casa, jugábamos al tenis con el 'fresquito' del verano a las 14.30 y luego nos bañábamos en la piscina. Recuerdo el cierre de *PC Fútbol 2*: iba a salir una demo o algo así en la revista PC Manía, y la necesitaban un día en que no iba a estar lista. Víctor se vino a mi casa y se quedó probando el juego y hablando con el programador del simulador.

PODEROSO CABALLERO

■ Carlos Abril explica que "llegué a un acuerdo con Pablo Ruiz de cobrar 80.000 pesetas al mes, en vez de estar cobrando por ingresos como hasta ese momento había hecho. En los primeros proyectos, el acuerdo al que llegamos era que nos repartiríamos los ingresos: la mitad para mí y al otra mitad para ellos".


DINAMIC MULTIMEDIA

He recibido de DINAMIC MULTIMEDIA, S.A. la cantidad de 76.500 Pts. (SON PESETAS SETENTA Y SEIS MIL QUINIENTAS) por mi colaboración para esta Empresa.

Madrid, 5 de Febrero de 1994

TOTAL BRUTO.............. 90.000.-
I.R.P.F. 15%.............. 13.500.-
TOTAL NETO.............. 76.500.-

Fdo. Carlos Abril Benavides



SALIR A GANAR

■ Sobre la imagen situada inmediatamente debajo de estas líneas, Carlos Abril explica que "se trata del planteamiento inicial por trimestres de Dinamic Multimedia cuando creamos la compañía. Hay en ella curiosidades, como un PC Fútbol USA que nunca se hizo".

PLANIFICACION POR TRIMESTRES
Objetivos, Ventas, Nuevos productos.

1º TRIMESTRE / 2do. '93

Objetivos:
Toma de contacto.
Desarrollo PC BASKET.
Negociación 1eros títulos CD-ROM.
1era. Cuenta de resultados.
Ventas:
7.5 millones.
Nuevos productos:
Abril:
Mayo: PC BASKET(d)
Junio:

2º TRIMESTRE / 3ero. '93

Objetivos:
Investigación CD-ROM.
Negociación CD.s Internacionales.
Introducción Apple.
Planteamiento revista CD-ROM.
Ventas:
1.5 millones.
Nuevos Productos:
Julio:
Agosto:
Septiembre: 2da. entrada PC BASKET.

3º TRIMESTRE / 4to. '93

Objetivos:
Presentación proyecto PRADO.
PC Fútbol Italia.
Lanzamiento 1er CD.
Lanzamiento 1er nº Revista CD.
Ventas:
22 millones.
12 + 2 PC Fútbol + 7 PC Arcade
+ 1 La Edad de Oro.
Nuevos Productos:
Octubre: PC FUTBOL (d)
Noviembre: Edad de Oro (cd)
Diciembre: PC ARCADE (d)/ Revista CD1

4º TRIMESTRE / 1ero. '94

Objetivos:
Planning '94.
Equipo revista.
Presupuestar el proyecto PRADO
Ventas:
14 millones.
2 PC Arcade + 9 PC Basket 2.0
+ 2 Revista CD1 + 1 Revista CD2.
Nuevos Productos:
Enero: PC Basket 2.0
Febrero: Autopista (cd)
Marzo: Revista CD2.

5º TRIMESTRE / 2do. '94

Objetivos:
Realización proyecto PRADO
Ventas:
13 millones.
9 PC Fútbol USA + 1 PC Fútbol (cd)
+ 1 Revista CD2 + 2 Revista CD3.
Nuevos Productos:
Abril:
Mayo: Revista CD3.
Junio: PC Fútbol USA, PC Fútbol (cd).

EL BALÓN ESTÁ DIVIDIDO

■ Carlos Abril muestra, y así lo cuenta, "el contrato que se hizo para la creación de Dinamic Multimedia, donde se detallaba que el trabajo en curso que estábamos realizando antes de la creación de DMM pasaba a ser de DMM. La curiosidad es que incluye en su inicio el desarrollo de PC Ciclismo".

CONTRATO PARA LA VENTA DE LICENCIA

En Madrid a 1 de Abril de 1993

REUNIDOS

De una parte D. José Ignacio Gómez Centurión, mayor de edad y con NIF número [redacted]

Y de otra parte D. Victor Ruiz Tejedor, mayor de edad y con NIF número [redacted]

INTERVIENEN

El Sr. Gómez Centurión en nombre y representación como Consejero Delegado de la compañía mercantil DINAMIC MULTIMEDIA, S.A. con domicilio en San Sebastián de los Reyes, calle de los Ciruelos, 4, 28700 Madrid y CIF número ________. En adelante DMM.

El Sr. Ruiz Tejedor en nombre y representación como Consejero Delegado de la compañía mercantil DINAMIC SOFT STUDIOS, S.L. con domicilio en San Sebastián de los Reyes, calle de los Ciruelos, 4, 28700 Madrid y CIF número ________. En adelante DSS.

Ambas partes, reconociéndose mutuamente capacidad suficiente acuerdan la firma del presente contrato con arreglo a las siguientes

CLAUSULAS

PRIMERA.- OBJETO DEL CONTRATO

DSS cede en exclusiva a DMM la licencia de desarrollo, fabricación, distribución y venta de los programas PC BASKET, PC FUTBOL y PC CICLISMO.

Las características de estos programas se detallan en el ANEXO 1.

La licencia engloba el concepto del producto -combinación de una base de datos multimedia y un videojuego de simulación deportiva-, las rutinas realizadas hasta la fecha para su desarrollo, y los diseños y trabajos existentes de PC BASKET.

SEGUNDA.- TERRITORIO

Todos los países del mundo.

TERCERA.- PRECIO DE ADQUISICION DE LA LICENCIA

El precio de adquisición de la licencia es de 7.500.000.- de pesetas, precio que se incrementará con el I.V.A. correspondiente.

CUARTA.- PAGOS

A la firma del presente contrato mediante talón a nombre de DSS y contra la presentación de la factura.

QUINTA.- TERMINO DE ESTE CONTRATO

El presente contrato se mantendrá vigente por un periodo de un año desde la fecha de su firma.

COMPROMISO ARBITRAL

Para cualquier divergencia surgida en la interpretación o aplicación del presente contrato, ambas partes se someten expresamente al arbitraje de equidad de la Cámara de Comercio de Madrid.

Y en prueba de conformidad firman el presente documento en el lugar y fecha arriba indicados.

DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.
Fdo. José Ignacio Gómez Centurión

ANEXO 1

1.- Títulos:

PC Fútbol, PC Basket y PC Ciclismo.

2.- Formatos:

Todos los modelos de ordenadores personales.

3.- Descripción:

Los productos constan de dos partes diferenciadas pero con la idea de crear un "todo" unido e inseparable.

Por un lado la base de datos multimedia con información detallada e interactiva del campeonato en cuestión, Liga, Play offs, y vuelta ciclista.

Por otro un simulador interactivo con todas las características de este tipo de producto.

4.- Planteamiento:

Lanzamiento anual por versiones actualizadas (Versión 1.0, 1.1, 2.0 etc.) para ir mejorando el producto y adecuándolo a las nuevas posibilidades de los ordenadores.





Estuvimos toda la noche y todo el día siguiente del tirón... Llegado un momento en el que yo estaba programando con Víctor a mi lado, se me ocurrió una idea de cómo resolver algo y dije 'ya lo tengo'. Le miré, y estaba con el brazo apoyado en el sillón y la cabeza apoyada en el brazo. ¡Se había quedado dormido! Le desperté y nos fuimos a dormir hasta el día siguiente, momento en que vinieron por la noche a casa Nacho, Víctor y Pablo. Pablo se tumbó en una alfombra en el suelo, yo le bajé unos cojines para la cabeza, Nacho no recuerdo, y Víctor se puso a mi lado. Hicimos un instalador con 'barrita', cerramos y terminamos a lo largo de la noche el primer *PC Fútbol* de la era Dinamic Multimedia, lo que se llamó *PC Fútbol 2.0*. El juego vendió el doble que la versión anterior, y Dinamic Multimedia obtuvo beneficios en su primer año".

Cuenta Carlos que "Para mí Pablo era un 'máster' en los temas de gestión: venía de haber creado una compañía, Dinamic Software con 18 años, haber tenido oficinas simultáneamente en tres plantas diferentes de la Torre de Madrid. Vivir una época dorada, lanzando juegos en el extranjero y sufrir una crisis que le hizo tener que despedir a la plantilla, muchos de los cuales eran sus amigos de adolescencia. Pelear con bancos y proveedores, y gestionar todas esas situaciones con menos de 24 años...

Nacho no sólo hacía los gráficos sino que diseñaba las pantallas y el contenido de cada una de ellas, decidía lo que quedaba bien y lo que iba fuera y me las daba 'mascaditas' para que yo las programase. Víctor coordinaba el desarrollo del simulador y hacía de pegamento entre nosotros. Todos teníamos un carácter fuerte y decidido, ejecutábamos bien y a toda velocidad; y eso hacía que surgiesen fricciones, muy sanas, pero Víctor, el mayor de todos, hacía que sacáramos lo mejor de nosotros. Cogíamos el correo y leíamos las sugerencias de los usuarios, nos reuníamos y decidíamos los siguientes pasos"

> **"Éramos un gran equipo, completo y muy complementario, hacíamos todo"**
> CARLOS ABRIL

LLEGAN LOS NUEVOS FICHAJES

Es en este momento de la historia cuando interviene Alberto Moreno: "empecé a trabajar en Dinamic Multimedia en septiembre de 1994, en pleno desarrollo de *PC Fútbol 3.0*. Víctor Ruiz me contrató porque fui el único que había enviado gráficos en el modo 640x480 con 16 colores, el mismo modo utilizado en las pantallas del mánager de *PC Fútbol*. En esa época la mayor parte de los juegos utilizaban la resolución de 320x200 píxeles y 256 colores, pero en casa, trasteando con el *Deluxe Paint II*, me dio por hacer dos o tres ilustraciones utilizando ese modo con más resolución.



Entré de lleno en los últimos dos meses del desarrollo. Recuerdo mi primera tarea en el proyecto: escanear el número especial que la revista *Don Balón* sacaba al comienzo de cada temporada de Liga y que contenía las fotografías de todos los jugadores de la Primera y Segunda División. Esas eran las fotos que luego se utilizaban tanto en la base de datos como en el manager en la pantalla de previo de partido... Años más tarde nos enviarían las fotos ya digitalizadas, pero por aquel entonces había que escanear todas las páginas e ir recortando y retocando cada foto. Quizás no es lo que uno espera hacer nada más llegar a un estudio de desarrollo, pero eso importaba poco; lo más importante de Dinamic en esa época era el ambiente de trabajo. Era una empresa pequeña, con gente joven con mucha pasión y que nos divertíamos haciendo lo que hacíamos. Un equipo con una media de 20 años, el equipo de grafistas con Emilio Serrano, animador y grafista del simulador, Sergio García y yo, y con programadores que entraron poco después como David Galeano y Marcos Jourón, además de Nacho Ruiz como jefe de grafistas y Carlos Abril como productor y programador. Como redactor en la base de datos, por aquella época sólo estaba Gaby Ruiz.



»El primer *PC Fútbol*, personalizado con la firma de Michael Robinson para Carlos Abril.

En aquellas oficinas de San Sebastián de los Reyes, en la planta baja de un edificio que compartíamos con Hobby Press, estuvimos hasta mitad del desarrollo de *PC Fútbol 7*. Solíamos 'escaparnos' a que los redactores de *Micromanía* o *PC Manía* nos enseñaran las novedades del momento, siempre solían tener betas o versiones de review de juegos de los que no habíamos oído hablar en la vida. Me acuerdo la primera vez que vimos *Tomb Raider* o el primer *Diablo*... Todo esto lo cuento para poner en situación, lo que significaba poder estar ahí para un chaval que siempre quiso hacer juegos.

De vez en cuando había visitas de gente importante del mundo del fútbol: por ejemplo, durante el desarrollo de *PC Fútbol 3.0* vino a la oficina Michael Robinson, que charlando sobre fútbol, comenzó a hablar de un jugador del Real Madrid C que se estaba hinchando a goles en la Segunda División B, y que Jorge Valdano, entrenador del Real Madrid por aquella época, se estaba planteando subir al primer equipo; se trataba de Raúl González.

Carlos Abril retoma su punto de vista de la narración, sin escatimar detalles a la hora de contar cómo trabajaban entonces en Dinamic Multimedia: "en la época de *PC Fútbol 3* hacíamos el diseño los cuatro. Nos reuníamos, yo escribía los documentos con las conclusiones y nos poníamos manos a la obra: Nacho





¡¡GOOOL!!

hacía todos los gráficos y diseñaba las pantallas, y yo lo programaba. También hacía los gráficos del simulador, Víctor le encargaba el código a un programador externo y coordinaba el desarrollo con él. Luego acabábamos el juego y Pablo lo marketeaba de forma perfecta. Fue esa combinación de éxito lo que llevó a que los productos que sacábamos fueran un referente.

En *PC Fútbol 3* entró a colaborar, haciendo la base de datos de los equipos y jugadores, el cuarto de los hermanos Ruiz, Gaby. El juego fue un éxito y le planteé a Víctor cobrar más, ya que seguía cobrando las mismas 80.000 pesetas del principio y me pasaba todos los días y fines de semana trabajando allí; me dijo que estaba de acuerdo y que montaría una reunión con Pablo para plantearlo. Cuando nos reunimos dijo que no, que ese era un acuerdo al que habíamos llegado y que no veía por qué tenía que ser diferente. Así que yo internamente tomé la decisión de acabar *PC Fútbol 4*, dejar la empresa e irme a hacer otras cosas…"

Pero en ocasiones las cosas no salen como uno las planea, y lo que finalmente sucede resulta ser mejor que el mejor de los planes. Carlos Abril recuerda que "en aquellos meses José Ignacio estuvo trabajando también intensamente. Hobby Press y Dinamic Multimedia compartían edificio, la planta de abajo la ocupaba Dinamic Multimedia y el resto de plantas, Hobby Press. En aquel entonces, al margen de algunas juntas y alguna comida, José Ignacio y yo éramos básicamente desconocidos. Hubo unos días en que cuando él se iba a la una o dos de la mañana, bajaba y hablaba amablemente un poco conmigo… Recuerdo que un viernes a las 2 de la mañana José Ignacio se fue, y no había nadie más en el edificio que él y yo. Y al sábado siguiente llegó a las 10 de la mañana… ¡Y allí estaba yo! Me preguntó: '¿pero es que vives aquí? ¿tú cuánto cobras?' Y yo le dije: '80.000 pesetas'.

Recuerdo su cara de asombro, y cómo empezó a vociferar que eso no era posible; que yo debía estar cobrando unas 500.000 pesetas (recuerdo la cifra porque, obviamente, me impactó. Nunca en mi vida había cobrado eso, ni antes ni después). Le conté que yo no estaba contento con ese sueldo, pero que se lo había planteado a Pablo y se enfadó y opuso frontalmente, y que yo había tomado la determinación de marcharme al acabar el proyecto. Entonces me dijo que 'de eso nada', que él lo hablaba el lunes. Yo le pedí que no, que a Pablo le enfadaban mucho esas cosas y que no quería trabajar con un sueldo mejor pero en un ambiente enrarecido… Me dijo que no me preocupase, que él no había llegado donde estaba 'por no saber tener mano izquierda'.

A la semana vino Pablo y me dijo que había pensado en lo que le había dicho, y que me subía el sueldo a 125.000 ó algo así; y a las pocas semanas estaba cobrando ya 200.000 pesetas. Además, y eso fue un acierto de Pablo, empezamos a cobrar los cuatro igual. José Ignacio quería que Pablo cobrase más que el resto por ser el director general, sin embargo, Pablo fue muy inteligente y dijo que no, que todos igual".

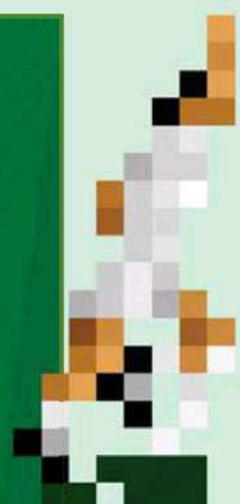
> **"Pasamos noches trabajando duro: Gaby recopilaba informacion para la base de datos, y yo programaba"**
> CARLOS ABRIL



Sobre Alberto Moreno alias 'Grihan', Carlos recuerda que "Grihan es ahora mi socio en Crocodile Entertainment, pero cuando empezó a hacer los gráficos del manager de *PC Fútbol* y me pasaba las pantallas y yo cogía todos los gráficos, las programaba y ¡tachán! ¡Pero si no hay botón de 'volver', y no cabe o similar, o faltaban elementos! Yo me enfadaba, y le dije a Nacho Ruiz que le despidiese, que no le quería en el equipo. Nacho me tenía malacostumbrado y me daba las pantallas perfectamente analizadas por lo que no les faltaban elementos. Afortunadamente no me hizo caso, Grihan aprendió rápido y acabó pronto en el equipo de diseño y siendo mi mano derecha para los gráficos en el equipo".

Es precisamente Alberto Moreno, Grihan, quien cuenta que "*PC Fútbol 4.0* cogió la base del anterior y lo mejoró, añadiendo por primera vez competiciones europeas y el modo Pro Manager, donde comenzabas como entrenador de un equipo de segunda división y tenías que ir mejorando poco a poco en tu carrera. Un incidente en la liga de fútbol de ese año nos obligó a cambiar bastantes cosas de un proyecto que ya estaba bastante encarrilado allá por agosto del 95: ese año los clubes de Primera División estaban obligados a convertirse en sociedades anónimas deportivas, presentando un aval ante la Liga, que el Celta de Vigo y el Sevilla no presentaron a tiempo. Así que la Liga de Fútbol Profesional anunció que descenderían a Segunda división, subiendo el Albacete y el Valladolid en su puesto. Pero tras las protestas de Celta y Sevilla, la LFP reculó pero mantuvo al Albacete y al Valladolid en Primera, con lo que la competición pasaba a tener 22 equipos en vez de 20. Eso supuso cambiar muchas cosas en el proyecto, tanto a nivel gráfico como de programación con tal de tener un juego lo más ajustado a la realidad posible".





» *PC Fútbol 3* en acción.





SEGUNDO TIEMPO: MANTENIENDO LA POSICIÓN

En Dinamic Multimedia no paraban. Lo explica Carlos Abril: "el desarrollo de toda la parte que yo programaba en *PC Fútbol 4* —Historia, Base de datos, Seguimiento, Partido amistoso, Liga Arcade, Liga Entrenador, Manager y ProManager— se empezaba a hacer bastante grande. Así que quedamos con un antiguo programador de Dinamic, Marcos Jourón, para que me ayudara.

PC Basket 1.0 lo programé yo. La versión *2.0* la programó un vecino mío, y para la versión *3.0* hicimos un proceso de selección, entrevistamos a bastantes programadores; me leí 201 currículums y al final nos quedamos con un programador, David Galeano, que tenía esa mezcla perfecta de humildad y respetar la jerarquía con ser muy seguro de sí mismo, saber que programaba muy bien y capacidad y deseo de enfrentarse a nuevos retos. David es una pieza clave en *PC Fútbol* ya que desde la versión *5.0* fue mi mano derecha en programación y el que se encargaba de coordinar toda la programación del manager, y del resto del juego para hacer las versiones finales; cuando yo dejé la compañía a principios de 1999, él se encargó de la producción de la siguiente versión del juego".

A partir de ese momento, aumentar el número de miembros del equipo desarrollador se convirtió en una necesidad: Carlos Abril destaca a "Pedro Sudón, programador de Dinamic, y de la primera versión del simulador. Y al gran Ricardo Puerto, un programador freelance que había conocido en las primeras versiones del juego porque había hecho las rutinas de música, y con el que Víctor tenía gran relación ya que fue el programador de, entre otros, *Risky Woods*, *Hundra*, *Comando Tracer* y *Biomechanical Toy*". De Ricardo, Carlos recuerda que le 'secuestraron' "hasta el cierre de *PC Fútbol 4*, que fue muy intenso... Como todos. Queríamos tener el juego a final de agosto, para el comienzo de la Liga, y al final lo tuvimos a principios de octubre. Trabajábamos noches y fines de semana seguidos, nos íbamos a cenar o pedíamos comidas y seguíamos toda la noche y al día siguiente, luego dormíamos 8 horas y otra vez de vuelta. Pero, con la vista atrás, todo el equipo reconoce que fueron de los mejores años de su vida".

Sobre *PC Fútbol 5*, Carlos Abril nos habla de un viaje a Londres, concretamente para asistir a "'The Ultimate Multimedia and Videogames Show', o algo así; fueron un par de días donde se presentó DirectX, una tecnología para poder pintar de forma rápida en la pantalla en Windows 95. Cuando volví, le dije a Pablo que creía fundamental ir a Windows 95 para poder eliminar las barreras de ▶

PC FÚTBOL ES FÚTBOL

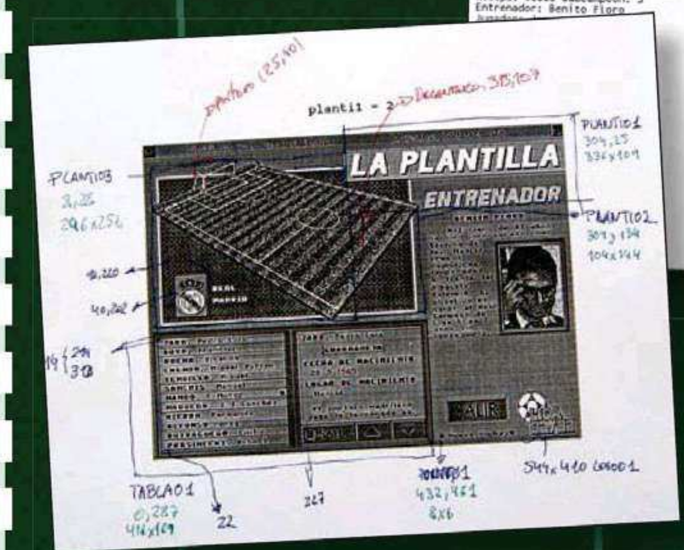
■ Sobre el documento situado a la derecha, Carlos explica que "es un 'output' del programa que convertía los ficheros de texto con la información de los equipos, en un fichero con los datos de forma que los cargase el juego; cargaba los ficheros .LBM (creados con Deluxe Paint) a .GIF con un conversor que hice y los pasaba de 256 a 16 colores con la paleta del juego, haciendo un tramado para simular colores".

■ Abajo: "Nacho me pasaba la pantalla que diseñaba, y yo sacaba los diferentes elementos como gráficos independientes para luego generar las pantallas en el juego. Se ven los gráficos que sacaba, las coordenadas de dónde iban y los tamaños".



```
**********************************
Equipo: Real Madrid
Nombre corto: R. Madrid
Grabando escudos
-PROGRAMA DE CONVERSION LBM a GIF2-
Copyright 1992 Carlos Abril
Input File: madrid01.lbm
Width=48 Height=64 nplanes=4
output file: madrid01.gif
502496
ooooooo  OK
        1 archivo(s) copiado(s)
-PROGRAMA DE CONVERSION LBM a GIF2-
Copyright 1992 Carlos Abril
Input File: madrid02.lbm
Width=118 Height=179 nplanes=4
output file: madrid02.gif
502496
oooooooooooooooooo  OK
        1 archivo(s) copiado(s)
año de fundación: 1902
Estadio: Santiago Bernabéu
Aforo: 90000
Socios: 60000
Presidente: Ramón Mendoza
Presupuesto: 5000
Patrocinador: OTAYSA
LIGA: Ultimas 10 posiciones en la liga: 2 2 5 1 1 1 1 1 3 2
LIGA: temporadas en Primera: 60
LIGA: partidos jugados: 1766
LIGA: partidos ganados: 1019
LIGA: partidos empatados: 363
LIGA: goles a favor: 3751
LIGA: goles en contra: 2086
LIGA: puntos obtenidos: 2401
LIGA: Veces campeón: 25
LIGA: Veces Subcampeón: 12
LIGA: * Historial en la liga *
lineas: 4
25 veces campeón de la Liga, el Real Madrid obstenta el mayor
record de partidos ganados, puntos obtenidos, goles a favor y campeon
conseguidos.\El subcampeonado de la temporada 91-92 ha dejado un agri
sabor de boca en directiva y plantilla.

UEFA: Veces jugado: 50
UEFA: Veces campeón: 25
UEFA: Veces Subcampeón: 12
Copa del Rey: Veces jugado: 25
Copa del Rey: Veces campeón: 11
Copa del Rey: Veces Subcampeón: 7
Copa de Europa: Veces jugado: 25
Copa de Europa: Veces campeón: 12
Copa de Europa: Veces Subcampeón: 7
Recopa: Veces jugado: 23
Recopa: Veces campeón: 11
Recopa: Veces Subcampeón: 3
Entrenador: Benito Floro
```



RUGE LA AFICIÓN

■ De izquierda a derecha, Víctor Ruiz, Carlos Abril, el programador Alfonso Gómez y Gaby Ruiz, según aparecen en el reportaje sobre *PC Fútbol* aparecido en la "revista mensual para emprendedores", fechada en febrero de 1995.





» Equipo de grafistas de *PC Fútbol 4*. De izquierda a derecha, Alberto Moreno "Grihan", Emilio Serrano y Sergio G. Abad.

memoria de MS-DOS porque la gente tenía Windows en sus ordenadores, y porque salir a MS-DOS para poner el juego era un problema; Pablo me dijo que le parecía perfecto. Este es otro ejemplo del tipo de equipo que éramos. Ahora estamos más mayores y tenemos más miedo en estas decisiones; ni yo le hubiese planteado un cambio tan radical ni, seguramente, él lo hubiese aceptado".

Llegó Pablo Ariza, "otro programador freelance de la época de Dinamic", cuenta Carlos. "Había programado *Rescate Atlántida* en la época de los ocho bits, y *Astro Marine Corps* en la de los dieciséis. Era un crack, una persona muy inteligente con una visión matemática fuera de lo común". El recuerdo de Pablo que tiene Alberto Moreno, es que "hizo las rutinas gráficas de *PC Fútbol 5* para Windows y comenzó a hacer unas pruebas en las que se veía el campo de fútbol en 3D pero manteniendo a los jugadores como sprites en 2D, por lo que no se podían poner cámaras muy picadas, así que el juego siempre se mostraba con una cámara lateral a media altura.

Con todo, Alberto asevera con rotundidad que "*PC Fútbol 5* supuso un salto muy grande en muchos sentidos. Se decidió dar un lavado de cara al mánager y al simulador, se añadió la Segunda División B, empleados del club y la posibilidad de fichar jugadores de casi todo el mundo, etc. En el mánager pudimos empezar a diseñar pantallas en 640x480 con miles de colores y a usar el *Photoshop 3* ¡con capas!, aunque luego esas pantallas se convertían para que usaran una paleta de sólo 256 colores.



"En Dinamic no existían equipos dedicados a un solo proyecto"
ALBERTO MORENO

Este fue el primer año en el que Carlos repartió entre todo el equipo la enorme cantidad de cartas con sugerencias de los usuarios: había una cosa que sorprendentemente era muy solicitada y que, obviamente, nunca añadimos al juego: agresiones al árbitro. También había solicitudes extrañas, como poder tirar conejos y gallinas al campo..." También recuerda Carlos Abril las peticiones de "poder lanzar almohadillas al campo, o que los jugadores se pudiesen pegar. Nunca nos planteamos incluirlas".

A Alberto Moreno se le quedó especialmente grabada "una frase de una carta; es curioso cómo ven algunas personas el desarrollo de un videojuego desde fuera. 'Felicidades a Michael Robinson y a todos sus ayudantes', ¿de verdad que ese usuario se imaginaba a Michael Robinson frente a un ordenador programando y dirigiendo a un equipo de desarrollo? Las risas de ese día todavía se oyen".

También recuerda Alberto que "la cantidad de trabajo era enorme, había que diseñar más o menos una pantalla por día... Además de lo que suponía hacer los escudos y camisetas de los miles de equipos que incorporaba *PC Fútbol 5*. Cada escudo y cada camiseta se hacía en 3 tamaños diferentes y se retocaba cada uno de ellos píxel a píxel. Nada de escalar en *Photoshop* y tirar millas, no. Así que por aquellos días tenía un sueño recurrente, en el que salían escudos de equipos volando a mi alrededor.

Cuando los grafistas terminamos con todo nuestro trabajo, pasábamos a





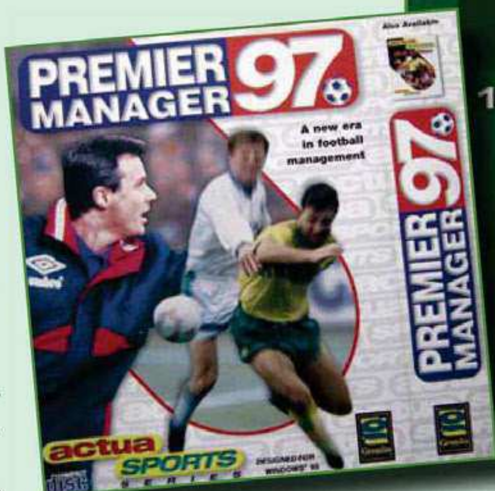


■ Distintas vestimentas gráficas utilizadas para cubrir la desnudez poligonal de *PC Fútbol 6.0*.



testear el juego, aunque ya se contaba con un pequeño equipo de testeo especializado. Recuerdo perfectamente que se puso como norma que para considerar estable una versión, se tenían que jugar treinta temporadas seguidas sin que el juego reventara o surgiera algún bug grave. Con cada nueva versión había que empezar una nueva partida y jugar treinta temporadas".

Al respecto de sentirse sobrepasados por el trabajo, Carlos Abril hace notar que "en las oficinas ya no cabíamos más gente; el mismo equipo de desarrollo hacía, en un año, *PC Fútbol*, *PC Fútbol Extensión 1*, *PC Fútbol Extensión 2*, *PC Fútbol Argentina*, *PC Calcio*, *Premier Manager*, *PC Barça* y *PC Fútbol+*. Y los años de Mundial o Eurocopa, las versiones de *PC Fútbol Selección*".



Apostilla Alberto Moreno recordando que "*PC Fútbol 5* se lanzó como *Premier Manager '97* junto a Gremlin Interactive, adaptado a la Premier League Inglesa. Posteriormente también lanzamos *Premier Manager '98* y *Premier Manager Ninety Nine* (este basado en *PC Fútbol 6.0*), que tuvieron una influencia importante en el incremento de opciones de mánager y presidente en las siguientes versiones de *PC Fútbol*, algo muy demandado por el jugador británico.

Por aquel entonces empezamos a notar la importancia que *PC Fútbol* tenía entre los usuarios: cuando las revistas habían anunciado la salida del juego para el otoño de ese año 96, nosotros estábamos aún en pleno desarrollo. Los quioscos también pensaban recibir el juego mucho antes, y nosotros mismos nos pasábamos por algunos quioscos y preguntábamos cuándo iba a salir *PC Fútbol* como si fuéramos fans: 'la semana que viene ya lo tendré aquí, ha venido mucha gente a preguntar', decía el quiosquero. Nos quedábamos con las ganas de responder: pues va a ser que no".

Sobre el desarrollo de *PC Fútbol 6*, Carlos Abril relata que "empezó bien, aunque fue el más tenso de todos. La idea de los empleados y del 'sistema de información personalizada' era buena y generaba nuevos retos en el juego. Pero el desarrollo se volvió a alargar otra vez; el equipo ya estaba más maduro, llevábamos detrás muchos desarrollos hechos siempre a toda velocidad, trabajando muchos fines de semana y noches durante todo el año, y eso lleva a un cansancio y hartazgo que se notó al final".

"*PC Fútbol 7* se convirtió en un juego aún más grande, un gigante", asegura Alberto Moreno. "Durante el desarrollo nos mudamos a unas nuevas oficinas en Pozuelo de Alarcón, bastante más grandes, y el equipo duplicó su tamaño". Por su parte, Carlos Abril se deshace en alabanzas hacia el juego: "fue, desde mi punto de vista, una gran obra de ingeniería; por primera vez yo producía el simulador, y con ayuda de Pablo Aranda definimos el comportamiento de los jugadores. Trabajar con más desarrolladores fue muy positivo, cada día revisaba las tareas de cada uno y veía quien se retrasaba, a quién le costaba más y redistribuía el trabajo y el proyecto avanzaba cada día de forma correcta".

TARJETA ROJA AL EQUIPO DESARROLLADOR

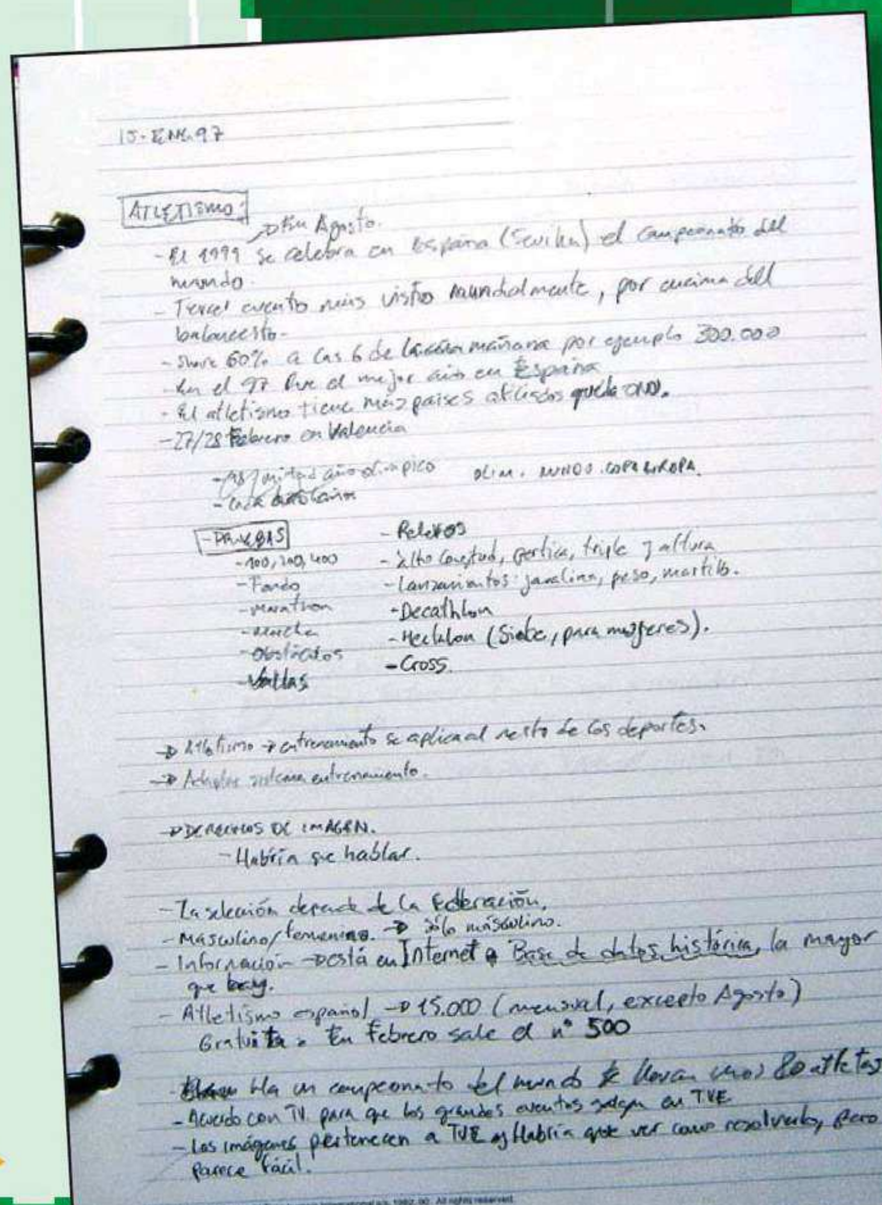
"A principios de enero de 1999, Pablo Ruiz y yo viajamos a Inglaterra, a Sheffield, a negociar con Gremlin el acuerdo para *Premier Manager*. José Ignacio, después de haber estado un año 'desaparecido' (y haber vendido Hobby Press), volvió y vio que habíamos montado unas muy buenas oficinas, y que la compañía estaba en su mejor momento; empezó a interesarse más de lo habitual en la empresa, y daba muestras de que tenía sus propios planes para la compañía. Pero para nosotros solo eran sospechas. Eso sí, recuerdo que estábamos Pablo y yo en el avión de vuelta a Madrid, después de haber llegado a un muy buen acuerdo con Gremlin, definiendo el plan futuro de *PC Fútbol*... Y Pablo me dijo: 'Todo esto, suponiendo que no lleguemos a Madrid y tengamos el despido encima de la mesa'. Nos miramos, y empezamos a reírnos a carcajada limpia. ▶



» *PC Fútbol 5.0.*

VIDEO OLIMPIC 2.0

■ "En la imagen de abajo", explica Carlos Abril, "se muestra la información resultante de una reunión de planteamiento de hacer un juego de atletismo".



¡¡GOOO



» El bellísimo y apetitoso menú que presenta *PC Fútbol 5.0.*

▶ Una semana más tarde, Marcos y yo llegamos a las 9 de la mañana a la oficina y allí, en la entrada, había dos individuos que nos pidieron el DNI y que nos identificáramos. Yo, como socio fundador y directivo de la compañía pregunté que quienes eran ellos para pedirme la identificación; me dijeron que eran 'las nuevas normas'. Yo supuse que había habido algún problema en el edificio y que eran medidas de seguridad… Pero cuando entré, me encontré a Víctor en su despacho, que se había quedado toda la noche trabajando cerrando uno de los juegos que sacábamos, con los ojos enrojecidos por no haber dormido y diciéndome que 'todo era muy fuerte'.

José Ignacio había decidido dar lo que él mismo definió como un 'golpe de estado': esa mañana habían llamado a Pablo a su casa y le habían despedido, y le habían quitado el permiso para poder ir a la oficina a retirar sus cosas. A Víctor y a mí, según entré, nos llamó al despacho, nos contó el movimiento y nos dijo que colaboráramos. A nosotros nos pareció que lo más honrado era presentar nuestra dimisión e irnos…

> **"El de PC Fútbol 5.0 fue el cierre más salvaje que recuerdo. Y uno en el que mejor lo pasamos"**
> CARLOS ABRIL

José Ignacio era un buen tipo, yo me llevaba muy bien con él; algunas veces me llamaba a su despacho para pedirme opinión incluso en algún proyecto de Hobby Press, e intentó convencerme en varias ocasiones para que me quedara en Dinamic Multimedia después del 'golpe de estado'. Creo que en esto cometió un gran error, posiblemente por tener información errónea y dejarse llevar por sus ansias. Debió pensar que si unos 'chavales' habíamos conseguido llevar a la empresa donde estaba, él conseguiría mucho más. La realidad es que nosotros trabajábamos muy, muy duro y nos esforzábamos para que cada parte de la empresa funcionase muy bien; desde el diseño y el desarrollo hasta el packaging, la publicidad y el marketing, así que aquello estaba lejos de tener una manivela a la que dar y que las cosas saliesen.

En dos años, la empresa pasó de estar en su mejor momento financiero a tener un 'agujero' de unos 3.000 millones de pesetas, y de tener un plantilla de unos 50 empleados a unos 150. Parece que intentaron crear una 'punto com' para poder venderla pero a mitad de la 'operación' la burbuja de las 'punto com' se pinchó. De cualquier forma, a José Ignacio le recuerdo con cariño; me hubiese gustado poder haber charlado tranquilamente con él años más tarde.

De los siguientes *PC Fútbol* sé poco. Por salud mental. Siete años haciendo *PC Fútbol* y todos los derivados y al ritmo de vida que llevábamos, fueron más que suficientes. El siguiente *PC Fútbol* a mi salida de Dinamic Multimedia, recién terminado *PC Fútbol 7*, lo dirigió David Galeano.

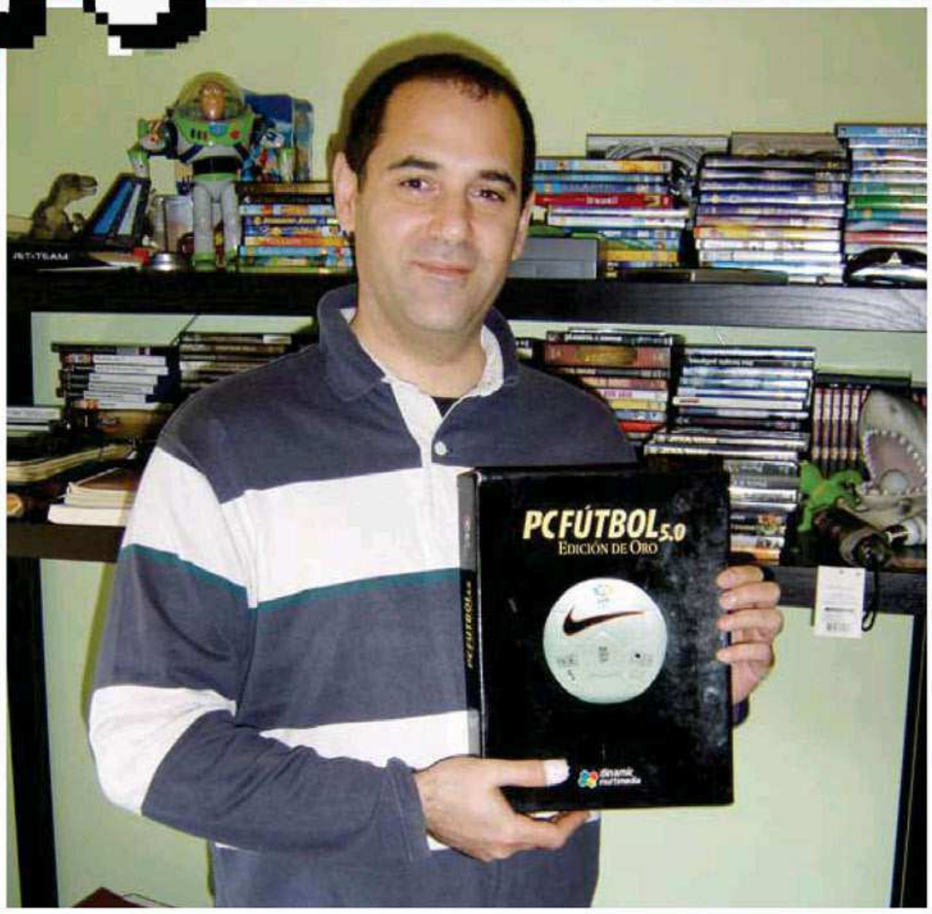
Coincidí con David, Grihan, Marcos, Emilio, etcétera, en un cumpleaños, y les pregunté que por qué habían cambiado aquellas cosas en las que yo incidía en cada desarrollo: la eliminación de barreras para los usuarios nuevos, y la separación clara del juego en diferentes áreas para que cada tipo de usuario vaya al área de su interés y le fuéramos dirigiendo a su ritmo a las otras áreas del juego. Me contestaron que habían decidido romper con lo anterior, y hacer el juego que ellos querían. Yo considero eso un error, porque el usuario de una saga espera el mismo juego, lo que conoce, con mejoras. Y una de nuestras máximas era analizar las sugerencias de los usuarios e integrar las mejoras y nuevas características respetando el juego que teníamos. Pero bueno, es mi opinión. Lo cierto es que esa fue la primera versión que vendió menos que la anterior. De hecho, vendió menos de la mitad que la versión anterior".

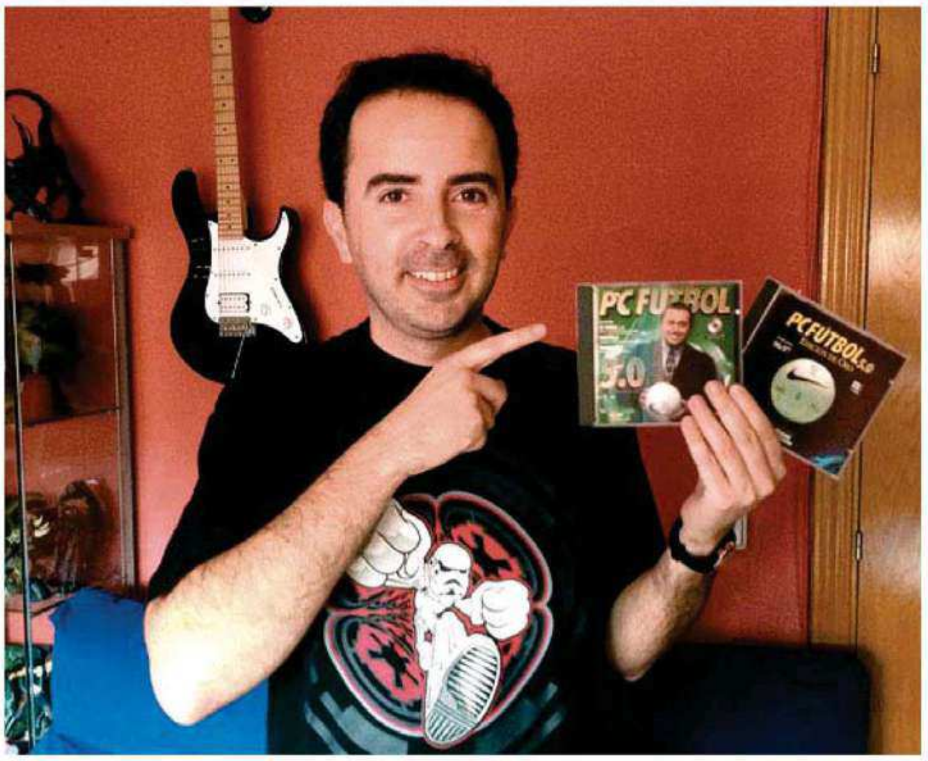


» Equipo desarrollador de *PC Fútbol 7.*

PRÓRROGA: PC FÚTBOL 2000, 2001 Y PC FÚTBOL GAELCO

Es, por tanto, a Alberto Moreno a quien corresponde concluir nuestro apasionante repaso a la saga *PC Fútbol*: "tras la marcha de Carlos Abril", cuenta Alberto, "David Galeano y yo cogimos el testigo de dirigir el siguiente juego de la





» Los pichichis del software en la liga *PC Fútbol*, Carlos Abril y Alberto Moreno.

saga, *PC Fútbol 2000*. Decidimos utilizar motion-capture para las animaciones del simulador; otra de las novedades que incluimos fueron los gestos faciales de los jugadores, incluso abrían la boca... Además, creamos las texturas de las caras para el modelo 3D de todos los jugadores de los equipos de primera división.

El lanzamiento del juego fue un acontecimiento en la oficina; era el primer proyecto sin los creadores del juego original, algo muy importante para José Ignacio Gómez-Centurión, tanto que el mismo día en el que enviamos el máster a duplicar contrató a un grupo de majorettes que desfiló por la calle en la que estaban las oficinas de Dinamic en Pozuelo de Alarcón.

Tras *PC Fútbol 2000*, comencé el desarrollo de un proyecto personal que llevaba años intentando llevar a cabo: *PC Ciclismo*, que finalmente acabó llamándose *EuroTour Cycling*. David Galeano se fue a trabajar a Inglaterra, y la labor de dirigir *PC Fútbol 2001* pasó a manos de Marcos Jourón. Yo me limité a apoyarle en el diseño y en la dirección de arte. El juego tuvo bastante éxito y fue el último *PC Fútbol* de la era Dinamic.

Hay un capítulo de la historia de *PC Fútbol* que no fue escrito por Dinamic Multimedia; hablamos del *PC Fútbol* de Gaelco. Al respecto, cuenta Alberto Moreno: "para poner el marcha el proyecto —a principios de 2003—, Luis Jonama de Gaelco se puso en contacto con Marcos Jourón, que a su vez contactó conmigo y con Emilio Serrano. Formamos un pequeño equipo de siete desarrolladores en Madrid, una filial de Gaelco que llamaron Gaelco Multimedia. La idea era desarrollar un mánager de fútbol multijugador, sin opción de juego individual, centrado sobre todo en la labor del entrenador, simplificando la gestión del club a fichajes y poco más, y potenciando las órdenes en tiempo real. Se quería que la gente se picara para demostrar quién era el mejor entrenador virtual, con un sistema de 'ladders' online, ligas con ascensos y descensos, etc. Pensaron incluso en regalar el juego y que se pagara por diferentes elementos dentro del juego, similar al 'Free-to-Play' actual...

Gaelco decidió buscar, como ellos solían decir, un 'compañero de viaje' para publicar el juego con más garantías y una mejor distribución, y llevamos una versión alfa del juego a las oficinas de Planeta. En cuanto supieron que el proyecto era un mánager de fútbol vieron la oportunidad de conseguir la marca *PC Fútbol*; no les interesaba el proyecto como tal, y pusieron como condición que el juego debía ser un mánager de fútbol para un solo jugador, dejando de lado la parte multijugador y ampliando el número de opciones para gestión del club.

Convertir un mánager multijugador en un *PC Fútbol* no es sencillo, así que abandoné el proyecto: trabajar en otro *PC Fútbol* que seguramente iba a ser peor a todos en los que había participado anteriormente, no por la calidad del equipo de desarrollo, sino por decisiones ajenas al propio equipo, era algo que no me apetecía nada".

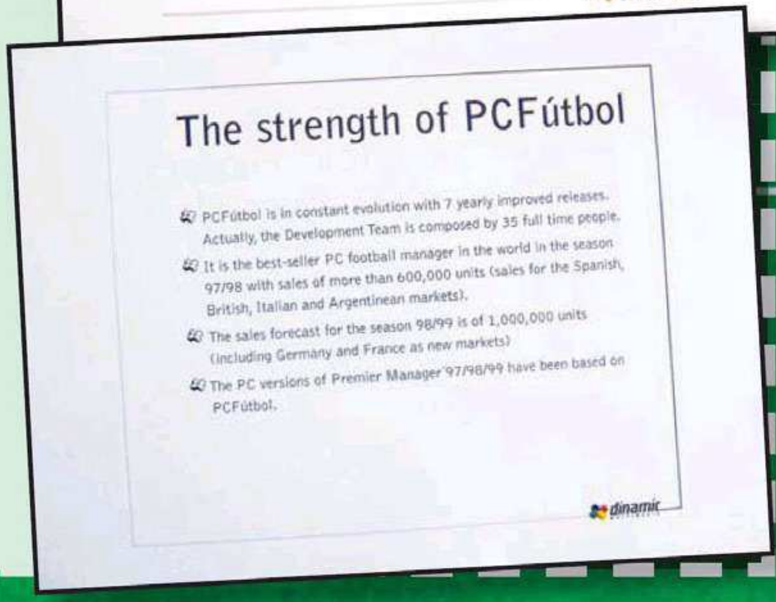
PROFETAS FUERA DE SU TIERRA

■ Debajo podemos ver, y así lo cuenta Carlos Abril, las primeras páginas del "dossier que llevamos a Gremlin en enero de 1999 Pablo Ruiz y yo, para ver su planteamiento de marketing de PM99 y plantear no cobrar garantías, pero poder participar en el marketing del juego".



PREMIER MANAGER'99

dinamic multimedia



The strength of PCFútbol

- PCFútbol is in constant evolution with 7 yearly improved releases. Actually, the Development Team is composed by 35 full time people.
- It is the best-seller PC football manager in the world in the season 97/98 with sales of more than 600,000 units (sales for the Spanish, British, Italian and Argentinean markets).
- The sales forecast for the season 98/99 is of 1,000,000 units (including Germany and France as new markets)
- The PC versions of Premier Manager 97/98/99 have been based on PCFútbol.

dinamic multimedia



POWER-UPS MUY ON FIRE

Sin los power-ups arrasapantallas, muchos videojuegos clásicos no tendrían ni la mitad de interés que tienen. ¿Pac-Man sin pastillas que vuelven azules y temerosos de Dios a los fantasmas? ¿R-Type sin la Fuerza? ¿Altered Beast sin transformaciones en bichos? Demonios, ese podría ser el peor juego de la historia de Sega. Aquí tenéis algunos de nuestros power-ups favoritos y las opiniones de unos cuantos nombres propios de la industria. Estrellas y zapatitos para todos

Super Nashwan Power



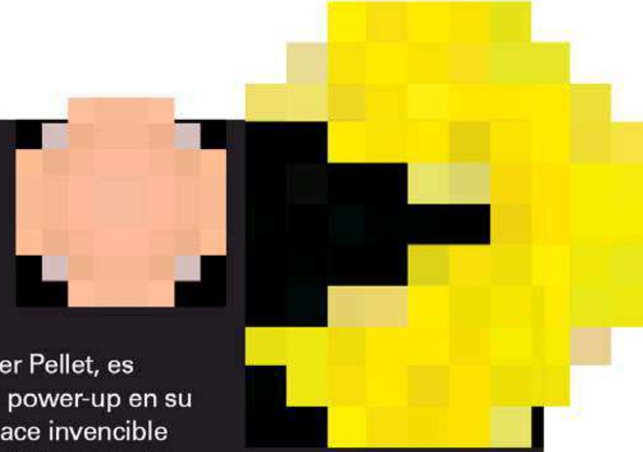
En: *Xenon 2: Megablast*
Plataformas: Amiga, ST, SMS, Mega Drive, Game Boy, Acorn Archimedes
Año: 1989
Creado por: The Bitmap Brothers

No es la secuela de *Gangnam Style*, sino el nombre que recibe la nave de *Xenon 2* en su estado, digamos, de Supersaiyan motorizado. Gracias a este devastapantallas, la nave ocupa un tercio del monitor y se convierte en una absurda barrera de artillería que lo llena todo de proyectiles, misiles y lasers, haciendo imposible la huida a los enemigos. Detalle curioso: este power-up en concreto toma su nombre de una famosa competición hípica, y los Bitmap Brothers incluirían la referencia en otros juegos de la casa, como *Speedball 2* o *Gods*.



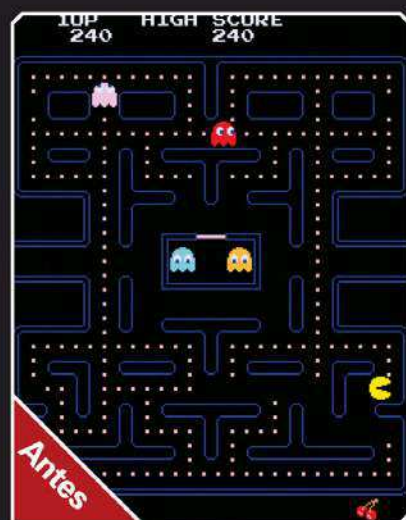


Superpíldora



De: *Pac-Man*
Plataforma: Arcade
Año: 1980
Creado por: Namco

Conocida también como Power Pellet, es esencialmente el concepto de power-up en su forma más pura. Se ingiere, hace invencible al héroe, es temporal y deja indefensos a los enemigos con un recurso gráfico sutil, pero delicioso (Pac-Man no cambia en absoluto: nuestro personaje es idéntico... pero de cazado pasa a cazador). Otro aspecto memorable de este power-up es el hecho de que Inky, Blinky, Pinky y Clyde se percatan de lo que ha pasado y reaccionan a ello de forma creíble. Desde el momento en el que Pac-Man engulle la superpíldora, los fantasmas se convierten en patéticos espantajos azules de cómica expresión contrariada, y van tarifando en dirección contraria a nuestro héroe, lo que posibilita, como sabemos, estrategias de Master del Salón Recreativo nivel medio-alto.







Tim Wright (aka CoLD SToRAGE), músico

"¿El mejor power-up? Hmm.... posiblemente me quedaría con las Power Pellets de *Pac-Man*, con las que te puedes comer a los fantasmas (¡'La venganza es MÍA' clamó el hombrecillo esférico y radiante!) O, si no, el modo Berserk en *Doom*."



Spread Gun



De: *Contra*
Plataforma: Arcade
Año: 1987
Creado por: Konami

Según las instrucciones en castellano de *Gryzor* para Commodore 64 que tenemos por aquí, el nombre técnico en nuestro idioma es "Escopeta que dispara en tres direcciones". Ominoso, ¿eh? Normal: la jungla plagada de aliens donde tiene lugar *Contra* es tremendamente hostil, así que viene bien que Konami igualara el combate con una selección de artillería ultrapoderosa para uso y disfrute de los Stallone y Schwarz... esteeee... de los héroes del juego (aunque el láser apesta, todo el mundo lo sabe). Nuestra mejora favorita es la Spread Gun (aunque en el mundo real sería horrible... ¡un rifle con el que no puedes apuntar a nada concreto!): con enemigos atacando desde todos los flancos, es una ayuda muy de agradecer en este loco y violento mundo de las junglas de los ochenta.





Evolución de un power-up


Contra
Arcade, 1987


Contra III: The Alien Wars
SNES, 1992


Contra 4
DS, Móviles (Java), 2007


Hard Corps: Uprising
X360, PS3, 2011



Q&A

Andrew Braybrook (*Paradroid*) habla de la creación de power-ups

¿Por qué son importantes?
Los power-ups sirven para inclinar la balanza a tu favor, dándote cierta superioridad temporal. Como mecanismo de juego, si tienes que ganártelo te da un premio tangible más allá de una mera puntuación extra. También hace que el juego sea más sencillo. Cuando pagabas por jugar en las recreativas, era vital que esas 25 pesetas llegaran un poco más allá. ¡Lo siento, me pesan los años!

¿Qué hace grande a un power-up?
Me gustan los power-ups que pueden acumularse, haciéndose más y más potentes, pero creo que no deben perderse por completo al morir. Por ejemplo, beneficia a la continuidad del juego si pierdes una vida pero tienes una breve oportunidad, durante unos segundos, de recuperar parte del power-up que estabas disfrutando. Desde el punto del vista del equilibrio, un power-up no debe ser demasiado poderoso. Los misiles teledirigidos de *Slap Fight*, por ejemplo, son tan poderosos que vuelven perezoso al jugador.

¿Cuál es el mejor power-up que has visto y por qué?
Me gustan los arcoiris de *Rainbow Islands*. Puedes hacer cosas muy distintas: andar y saltar sobre ellos, hacerlos caer y que funcionen como arma, y encadenar uno, dos, tres o cuatro. De hecho, todo el sistema de bonus y power-ups de *Rainbow Islands* estaba maravillosamente diseñado. Sus tripas eran muy complejas a pesar de su apariencia caótica; el juego los controlaba basándose en estadísticas de cómo se jugaba, así que podía ser previsto e influenciado.

¿Es muy difícil equilibrar la mecánica de los power-ups?
La dificultad está en equilibrar el juego tanto para la gente con power-ups como para quienes no los han conseguido, así como para todos los grados intermedios. Si eres invencible o incapaz de avanzar, el juego no está equilibrado. Puedes hacer que el juego reaccione a la cantidad de power-ups que lleves, pero eso rompe el mismo sentido del power-up y la necesidad de conseguirlo. Lo ideal es que los power-ups no sean excesivamente poderosos, o si lo son, que su efecto sea temporal.

Reductor

De: *Duke Nukem 3D*
Plataforma: PC
Año: 1996
Creado por: 3D Realms





El Rayo Reductor encaja perfectamente en el ridículo mundo de Duke Nukem. Sin contar a los jefes, este cañón reduce a cualquier enemigo a un tamaño microscópico. Duke tiene 11 segundos para pisotearlo. Es particularmente satisfactorio, cómo no, cuando se usa en el multijugador.

MAX

Poción bomba



De: *Gauntlet*
Plataforma: Arcade
Año: 1985
Creado por: Atari Games

No exageramos si decimos que la proporción entre héroes y monstruos de *Gauntlet* juega un poco en tu contra. Nada, un pelín. El juego es el equivalente digital y mazmorrero a la salida de los juzgados de la Pantoja. Por eso, esta poción es un regalo del cielo. Es como la retirada de la efigie de la tonadillera del Museo de Cera. Espera, uhm, no hemos entendido muy bien nuestro propio chiste.



MAX

Escudo de Alucard



De: *Castlevania: Symphony Of The Night*
Plataforma: PlayStation
Año: 1997
Creado por: Konami



Combinado con otros power-ups como la Espada Mablung, el escudo de Alucard es el arma más poderosa de *Symphony Of The Night*, capaz de inflingir la nada desdeñable cantidad de 255 golpes por segundo a cualquier desafortunado enemigo. El único problema es que su poder es temporal, con solo 80 segundos de tiempo útil como arma. Es tan poderoso que puedes reducir a Drácula a embutido murciano en el tiempo en el que tardas en abrir y cerrar una puerta siete u ocho veces. El power-up volvió a aparecer en *Castlevania Puzzle: Encore Of The Night* y en *Harmony Of Despair*.

MAX



Imágenes cortesía de Castlevania Dungeon.



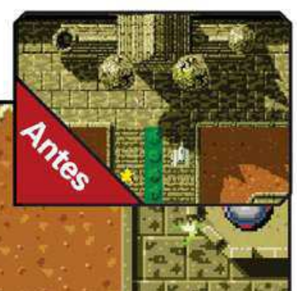
Simon Phipps, creador de Switchblade

"La computadora para aterrizar en *Elite*. No es un power-up en sentido tradicional, pero tiene mi voto. Para ganártela tenías que dominar el vuelo y aterrizar unas cuantas veces a pelo..."

Full Wing



De: *Slap Fight*
Plataforma: Arcade
Año: 1986
Creado por: Toaplan





Esta demencia particularmente antiestética pero sin duda devastadora es la máxima aspiración de todo piloto de este juego, le mole el tuning o no. Consigues los dos primeros drones. Luego, le sumas otros dos. Entonces, muerte y destrucción. Si no lo consigues, hay truco: quédate quieto hasta que te maten. Por algún motivo, cuando reaparezcas con una vida menos, irás a tope con toda la maquinaria. Entonces, muerte y destrucción.

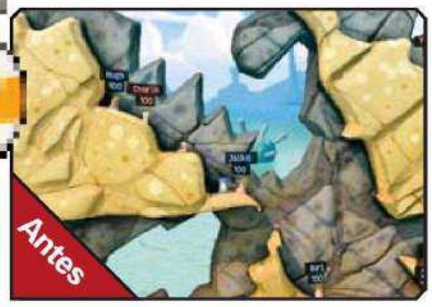
MAX

Granada Sagrada



De: *Worms*
Plataforma: PC
Año: 1995
Creado por: Team 17

Las Granadas de Mano Sagradas, creación original de los Monty Python, han aparecido en diversas franquicias, de *Duke Nukem* a *The Bard's Tale*. Su encarnación más famosa fue en la serie *Worms*. Allí, el arma funciona como una granada de mano normal, pero recuerda al Orbe del Soberano. Tarda tres segundos en estallar y mientras vuela por los aires, suena el *Hallelujah*. Hay armas de aspecto y efectos más chorras en la franquicia, pero la Granada de Mano Sagrada es la más icónica de todas.

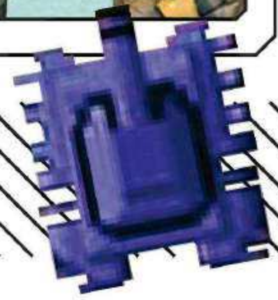




Tanque







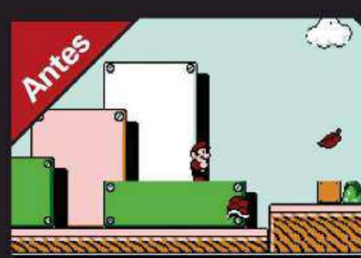
De: *Ikari Warriors*
Plataforma: Arcade
Año: 1986
Creado por: SNK

¿Somos nosotros o en las versiones domésticas de *Ikari Warriors* nunca parecía haber suficientes tanques para Ralph y Clark? En cualquier caso, el tanque era un tremendo y muy cruel power-up, perfecto para las partidas multijugador: pilotar a uno hacía a tu personaje inmune a las balas, así que siempre había carreras desesperadas para pillar uno. Eso sí, les afectaban las explosiones y había que buscarles combustible continuamente.

Super Hoja

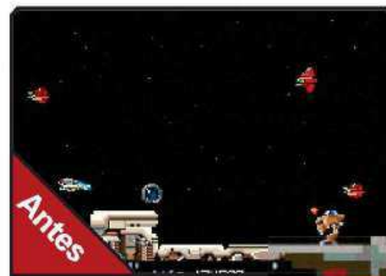
De: *Super Mario Bros. 3*
Plataforma: NES
Año: 1988
Creado por: Nintendo

Super Mario Bros. 3 introdujo en la franquicia un extenso guardarropa de disfraces / power-ups para que fueran lucidos por Luigi y Mario. Entre ellos, el traje de rana para bucear, el acorazado que permitía tirar múltiples martillos como en los buenos tiempos de *Donkey Kong*, y el traje de mapache (no exactamente: de tanooki, una especie de mapache japonés; maldito *National Geographic*, cuánto daño has hecho), y que permitía volar y transformarse en estatua para burlar a los enemigos. Pero la Super Hoja es el power-up más icónico de *SMB3*: convierte a Mario en medio-mapache, dándole solo orejas y cola del bicho, lo que les permite golpear con la cola y volar. Como un mapache de verdad.





La Fuerza



De: *R-Type*
Plataforma: Arcade
Año: 1987
Creado por: Irem



La Fuerza quizás sea el power-up más famoso de todo el género de los matamarcianos. De origen alienígena, solemnemente definida como una 'indescriptible arma viviente', La Fuerza se ha convertido en símbolo mismo de la franquicia *R-Type*. Es un poderoso orbe indestructible de energía, que puede ser mejorado y equipado con armas cada vez más potentes y versátiles, y que funciona como arma, dron de combate y escudo para protegerse de disparos y enemigos. De hecho, es conveniente aprender a manejarla a fondo: con la elevada dificultad de la serie, averiguar cómo usarla para detener los proyectiles más sencillos y los enemigos más pequeños es imprescindible para progresar. Y no solo eso: puede ser lanzado al otro extremo de la pantalla, efectuando disparos que acompañan los nuestros, moviéndose por su cuenta y, eso sí, dejando a nuestra nave completamente desprotegida... hasta que la llamas para que regrese como un obediente cachorrito. Lo mejor es que se puede encajar tanto en el morro como en la parte trasera de la nave, dando pie a múltiples estrategias de ataque y haciendo de *R-Type* un juego inagotable.



Evolución de un power-up


R-Type
Arcade, 1987


R-Type II
Arcade, 1989


R-Type Final
PS2, 2003


R-Type Delta
PlayStation, 1998



Esmeraldas del Caos

De: *Sonic The Hedgehog*
Plataforma: Mega Drive
Año: 1991
Creado por: Sega

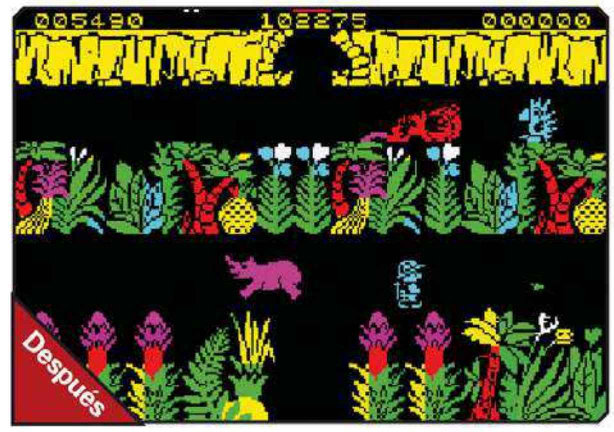
Para completar el cien por cien en un juego de Sonic, básicamente lo que tienes que hacer es conseguir todas las Esmeraldas del Caos, que se ganan acabando con éxito las fases de bonus. En el primer *Sonic,* conseguirlas todas abre un final alternativo con florecillas y tal. Para la secuela, Sega se esforzó un poco más a la hora de recompensar a los locos que invirtieran su buen tiempo y esfuerzo en atrapar las siete joyas del demonio. Consiguiéndolas todas en *Sonic 2,* más los 50 anillos de oro, Sonic se transformaba en Super Sonic. Un Sonic power-upeado que corría más rápido, saltaba más alto y era, a grandes rasgos, lo mejor que había pasado jamás en un juego de plataformas. En la historia del mundo.

Como le pasa a todos los superhéroes, Super Sonic era poderoso, pero no invencible. Puede estrellarse o caer al vacío, lo que dio la oportunidad a Sega de crear a Hyper Sonic, que era aún más rápido, fuerte, y podía respirar bajo el agua. Es uno de los desbloqueables más complejos de conseguir de toda la serie y la versión más poderosa de Sonic (salvo que haya un Sonic Cthulhu en *Sonic 4* que no conocemos). Se le reconoce por sus destellos con los colores de las Esmeraldas del Caos. Hyper Sonic solo aparece en *Sonic 3 And Knuckles,* y como guiño en *Mario And Sonic At The Olympic Games,* y se consigue recogiendo el primer grupo de Esmeraldas del Caos en *Sonic 3,* y sumándole el segundo super grupo en el fragmento de Sonic y Knuckles.







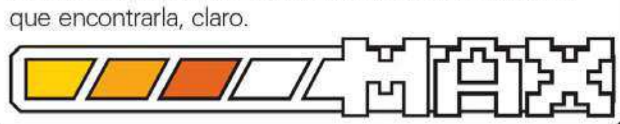


Orquídeas



De: *Sabre Wulf*
Plataforma: Spectrum
Año: 1984
Creado por: Ultimate

Las cinco Orquídeas de *Sabre Wulf* son particularmente interesantes al ser uno de los primeros ejemplos de power-ups que afectan de forma arbitraria. Cuando Sabre Man se abre paso por la laberíntica jungla, las orquídeas brotan en lugares predeterminados... pero no sabes cuál ha brotado exactamente. La azul da velocidad, la roja inmunidad, la amarilla enferma al héroe y la rosa confunde al protagonista, invirtiendo los controles. Puedes solucionarlo encontrando la orquídea blanca que anula los efectos de las anteriores... pero tienes que encontrarla, claro.



Power-downs

Hemos revisado algunos de los mejores power-ups pero... ¿y los peores?



El Power-up Más Cobarde Del Mundo

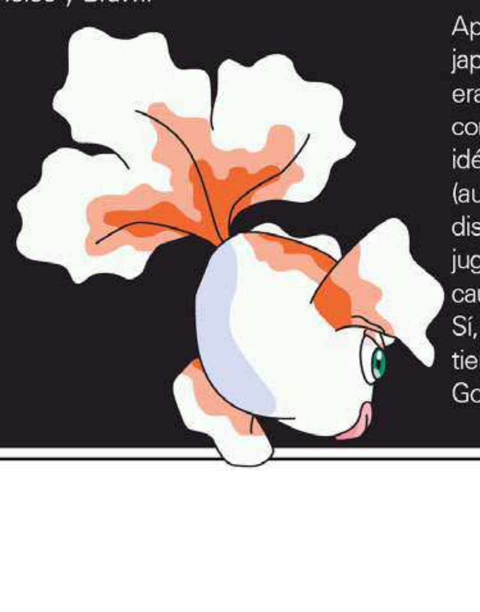
De: *MDK*

Hay una buena cantidad de power-ups desternillantes en el surrealista shooter en tercera persona de Shiny, incluyendo La Bomba Más Interesante Del Mundo, que atrae hacia ella a enemigos curiosos antes de explotar, o el Power-Up Desconocido que muestra la imagen, y que lanza una vaca sobre el enemigo. Nuestro favorito es El Power-Up Más Cobarde Del Mundo, un pack de salud que huye del jugador.

Goldeen

De: *Super Smash Bros.* series

Usar al Goldeen es como lanzar un pez dorado en una pelea, casi literalmente. Este Pokémon hidrófilo comienza a boquear y a asfixiarse, con una interpretación digna de Oscar de un pececillo moribundo. No inflinge daño, no se le puede dañar, es una especie de running gag que aparece en entregas de *Super Smash Bros.* como *Melee* y *Brawl.*





Champiñón venenoso

De: Serie *Super Mario Bros.*

Apareció por primera vez en la versión japonesa de *Super Mario Bros. 2,* y era una de las formas de Nintendo de complicar el juego. Es prácticamente idéntico a un champiñón convencional (aunque en posteriores entregas se les distinguiría con más facilidad), así que el jugador tiene que observar con mucha cautela la pantalla para identificarlo. Sí, exacto: como te quedaras mucho tiempo mirando, te liquidaba el típico Goomba ridículo.

Capa De Invisibilidad

De: *Wizards & Warriors*

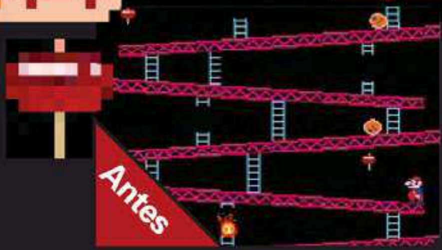
Y aquí tenemos el premio al peor power-up de la historia. Sobre el papel, una capa de invisibilidad suena fenomenal, ¿verdad? La ejecución de ésta deja mucho que desear, no obstante. Hace que el héroe sea invisible para todo el mundo excepto para sus enemigos (esto es, para ti, básicamente), lo que puntúa muy alto en el canon de power-ups asquerosos e inútiles. Es el equivalente en los videojuegos de una tetera de chocolate.



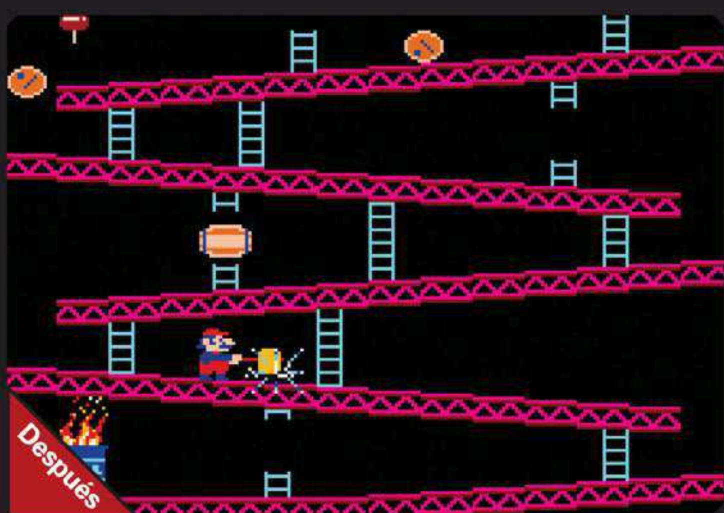


Martillo

De: *Donkey Kong*
Plataforma: Arcade
Año: 1981
Creado por: Nintendo



Estuvimos tentados de escoger el Martillo del Alba de *Gears Of War*, pero como aquí siempre se le da preferencia a lo vetusto, tampoco está mal el Mazo de Mario. Es igual de contundente y convierte al fontanero en un berserker al estilo del protagonista de *Oldboy*. El problema: Mario no puede subir ni bajar por escaleras cuando lo está usando. Pero conviene cogerlo siempre para descargar algo de adrenalina, abrir paso y redondear las puntuaciones, king of Kong. Que eres un king of Kong tú..





Florent Gorges, periodista



"Mi power-up favorito es el trozo de carne de *Bonk's Adventure* para PC Engine. Bonk, el protagonista, es un niño prehistórico, carnívoro hasta el extremo: cuando zampa se vuelve loco, le explota la cabeza y es invencible. Los grafistas de Hudson Soft hicieron un gran trabajo con la caracterización del crío, y es hilarante ver cómo se pone en Modo Cierre cuando come algo de carne"

Colin Stewart, creador de Frank N Stein



"Uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos es *Ghouls'n Ghosts*, en particular la versión de Mega Drive. Así que mi power-up definitivo es la Armadura Dorada (con capa roja)... ¡para mí era el logro definitivo!"





Q&A

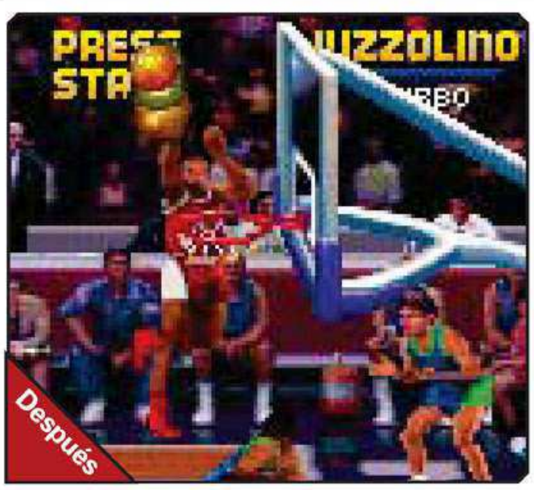
Eugene Jarvis habla sobre cómo hacerlos bien.

¿Por qué los power-ups son tan importantes?
Los power-ups son el estímulo jugabilísimo que le da saborrrr a la inevitable deflación que provocan las mismas cosas, las mismas cosas y las mismas cosas. Es la bala de plata que mata al hombre lobo del aburrimiento y la predictibilidad que ataca al 99'99 por ciento de los juegos cuyos diseños son un poco meh (¡menos *Tetris*, que no necesita ni un puñetero power-up!)

¿Qué hace grande a un power-up?
Un gran power-up es una fantasía hecha realidad, un superpoder supernatural que deja hechos mixtos a los malos. Es un milagro sanador que funciona mejor cuando coje tu mayor vulnerabilidad y la lanza contra los enemigos. Y entonces el miedo se convierte en VENGANZA.

¿Cuál es el mejor power-up?
Sin duda, el abuelito de todos: la Power Pill de *Pac-Man*. Muchos lo han intentado, pero nadie se ha acercado ni remotamente a ese titán en treinta años. Es un momento de revancha total cuando el cazador se convierte en cazado. Puntúas el doble por comerte a Inky, Blinky & compañía, lo que hace que quieras arriesgarte, con una gran tensión implícita cuando llega el final de la cuenta atrás y el depredador a tiempo parcial vuelve a ser la presa. Es como ser Cenicienta en plena medianoche. El sueño se convierte en pesadilla.

¿Es muy difícil equilibrar la mecánica con los power-ups?
Los desarrolladores tienen que ingeniárselas para equilibrar la dificultad de base y mantener la tensión de la competición. Si no lo logran, el juego se convierte en un paseo.



On Fire

De: *NBA Jam* **Plataforma:** Arcade
Año: 1993 **Creado por:** Midway



Estar en llamas siempre está bien. On fire todo el rato, muy a tope, a todos los niveles. Salvo que sea literal. No recomendamos la combustión espontánea más que en el trato específico con según qué ex. Pero el On Fire de *NBA Jam* es del que nos gusta: significa que uno de tus jugadores ha machacado tres veces consecutivas y, por ello, ha ganado velocidad y la pelota se convierte en una especie de proyectil ígneo. Es decir, que premia que juegues bien haciéndote molar.



Láser

De: *Arkanoid* **Plataforma:** Arcade **Año:** 1986 **Creado por:** Taito

Breakout con power-ups. Básicamente, eso es *Arkanoid*. A este clásico del vandalismo del ladrillo (el equivalente virtual a romper las ventanas de un rascacielos con un yo-yo) lo hicieron especial una serie de poderes que facilitaban la partida al jugador. Hay uno que incrementa el tamaño del Vaus (tu nave / raqueta), y otro que multiplica las pelotas en pantalla. Pero el mejor era, sin duda, el láser que convertía al Vaus en un cañón doble que desintegraba ladrillos a ritmo infernal. Si tienes la sierte de que te caiga cuando te queda un solo ladrillo, reaccionas como lo harías si te encuentras a Mila Kunis en Chatroulette con ganas de mambo.







Q&A

Michael Welch, creador de *Scorched Tanks*.

¿Cuál es tu power-up favorito?
¡El Disparo Múltiple optimizado al completo en *Turrican*! Cuando hay toneladas de enemigos en pantalla y no das abasto para apuntarles a todos, un disparo de este arma da una sensación de seguridad y protección que un láser, por potente que sea, no puede alcanzar.

¿Fue complicado crear los power-ups de *Scorched Tanks*?
Cada arma de *Scorched Tanks* se siente como un power-up. La intención final es que todas las armas sean útiles en cualquier situación. Pero cuando tienes en tu arsenal el arma perfecta para esa situación perfecta-una-entre-un-millón, ahí sucede la magia. Detectar y pulir esos momentos es el trabajo de toda una vida.

¿Qué hace grande a un power-up?
Cuando un juego se pone increíblemente difícil, tu única esperanza es encontrar ese power-up que te salva por los pelos. No me impresionan los power-ups que te encuentras con mucha frecuencia. Los mejores son aquellos raros de encontrar y que están relacionados con los límites absolutos de tu habilidad.

¿Y cómo son los malos power-ups?
Los peores power-ups son, digamos, los power-down. Que te reduzan el tamaño de la raqueta en *Arkanoid* es un palo, pero es aceptable durante el juego. Pero un power-up que mate la raqueta (como incluí yo en *DX-Ball*) es excesivo.

¿Qué es lo más importante a tener en cuenta diseñando power-ups?
Los power-ups tienen que recibirse como un premio. El jugador debe tener la impresión de que se lo ha ganado a base de fuerza de voluntad y una pizca de suerte. Como encontrar una armadura en *Ghosts 'N Goblins* cuando llevas un rato dando tumbos en calzoncillos. Es una segunda oportunidad que el juego te brinda sin obligarte a perder una vida. Esa es la mejor clase de power-up.







Gravity Gun

De: *Half-Life 2* **Plataforma:** PC **Año:** 2004 **Creado por:** Valve Corporation

Sí, sí, *Half-Life 2* es el mejor FPS del mundo gracias a sus personajes creíbles, imaginativo diseño de enemigos y diálogos estupendamente escritos. Pero siendo honestos, está claro que lo mejor de *Half-Life 2* es la Gravity Gun o Pistola de Gravedad, que puede usarse para cambiar de sitio todo tipo de objetos o lanzárselos a tus enemigos a velocidad absurda. Básicamente, el mundo es tu munición. Es cuando Gordon Freeman comienza a manejar el arma cuando toda la grandeza del juego y su mecánica sale a la luz, permitiendo al jugador usar objetos para crear coberturas o explorar áreas que permanecerían inaccesibles en circunstancias normales. De hecho, acabó convirtiéndose en un aspecto tan popular del título que Valve creó un juego completo basado en ese universo y centrado en un arma smilar. Por supuesto, estamos hablando de la Pistola de Portales. No podemos esperar a averiguar qué tiene pensado Valve para su próximo *Half-Life*. Apostamos por una Pistola de Viajes en el Tiempo Interdimensionales, que mate enemigos con objetos procedentes de juegos que Valve aún no ha desarrollado.

MAX



Rayo de plasma



DeFrom: *Raiden II*
Plataforma: Arcade
Año: 1995
Creado por: Seibu Kaihatsu

Con aspecto de dentrífico infantil de fantasía con sabor a zarzaparrilla, el Rayo de Plasma es un arma devastadora, que dispara un rayo flexible que antecede a tu nave con un serpenteo letal. Es relativamente sencillo llenar la pantalla de devastación plásmica, y conforme vayas cogiendo más power-ups del icono, más grueso y dañino se irá haciendo el rayo. Completamente devastador.

MAX



Hada

De: *The Legend Of Zelda: A Link To The Past*
Plataforma: SNES
Año: 1991
Creado por: Nintendo



Las hadas han aparecido en los juegos de Zelda desde los inicios de la serie en la NES, y restauran tu salud cuando logras atraparlas. Link comenzó a descubrir con el paso del tiempo (y las generaciones de consolas) sus usos mágicos, y averiguó que metiendo un hada en una botella (se vio por primera vez en *A Link To The Past*) podías ser resucitado tras morir en una batalla.

MAX



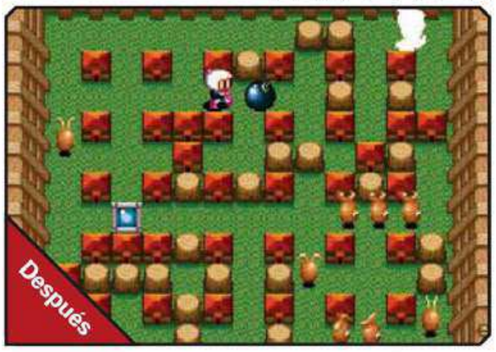


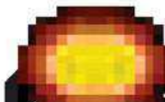
Bomb Kick



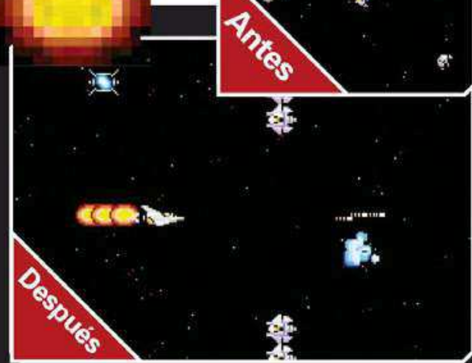
De: *Bomberman* **Plataforma:** Super Nintendo
Año: 1993 **Creado por:** Hudson Soft

Uno de los power-ups más útiles en el letal y explosivo mundo de *Bomberman*, ya que permite al protagonista atizar pequeños puntapiés a las bombas simplemente andando sobre ellas, disparándolas en línea recta hasta que se topan con un muro, una bomba u otro jugador. En algunos juegos de la serie es incluso posible controlar la distancia a la que quieres enviarla.









Option

De: *Gradius* **Plataforma:** Arcade
Año: 1985 **Creado por:** Konami

El sistema de power-ups de *Gradius* merece una mención especial. En vez de coger un power-up específico, lo que haces es reunir orbes de energía que desplazan un selector por una barra con seis opciones distintas —Speed Up, Missile, Double, Laser, Option (a veces llamado Multiple) y un escudo ridículamente llamado "?"—. Option es el mejor de todos, un dron que replica los ataques de tu Vic Viper, incluidos los power-ups adicionales que consigas. Y se acumulan, claro: hasta cuatro drones que te convierten en un Fucker Del Cosmos.



Caparazones Rojos



De: *Super Mario Kart*
Plataforma: SNES
Año: 1992
Creado por: Nintendo

¿Algún power-up iguala la sensación de superioridad de pasar por encima de un Caparazón Rojo? Diríamos que no. Bien aprovechado, este power-up esencialmente supone escalar dos o tres posiciones en la clasificación. En multijugador también implica que el de tu derecha se hace pis de pánico y el de tu izquierda salta por el balcón con un Grito Wilhelm.



Evolución de un power-up


Super Mario Kart
SNES, 1992


Mario Kart 64
N64, 1996


Mario Kart Wii
Wii, 2008


Mario Kart: Double Dash!
GameCube, 2003

Power Stones

De: *Power Stone* **Plataformas:** Arcade, Dreamcast **Año:** 1999 **Creado por:** Capcom

Es muy comprensible por qué este power-up está en la lista: las Power Stones son lo que hacen grande a este extraordinario juego de lucha en 3D de Capcom. Recoger tres de las míticas gemas que van cayendo de modo fortuito durante el combate transforma a los personajes en versiones superpoderosas de sí mismos, capaces de reducir a pulpa a los contrincantes y de ejecutar una amplia serie de superataques. Los power-ups en los juegos de lucha uno contra uno son raros, porque desequilibran demasiado los combates. Aquí no sucede, ya que el primero que lo consigue es el primero que sube de nivel, pero sin impedir que luego lo hagan otros.





John Romero, co-fundador de id Software





"Mi power-up favorito es el Berzerk Pack de *Doom* y *Doom II*. Es divertidísimo corretear por los laberintos abofeteando demonios. Todavía mejor en multijugador, si eres capaz de arrinconar a otro jugador en una esquina. ¡Unos cuantos golpes y es historia!"



Q&A

Mike Montgomery, de los Bitmap Brothers.

¿Por qué son tan importantes los power-ups?
Equilibran la progresión en el juego y lo hacen más interesante. ¿Qué sentido tendría jugar a algo donde tienes las mismas armas que el otro bando?

¿Qué hace grande a un power-up?
Dos cosas, creo yo: potencian tu fuerza y añaden diversión pura al cóctel. Como en *Armed And Dangerous* de Planet Moon Studios; la pistola-tiburón era la bomba.

¿Mejor power-up de la historia?
Igual es la pistola-tiburón. Acabo de mearme de la risa de recordarla.

¿Es muy difícil equilibrar la mecánica con los power-ups?
Es complicado, sí; el nivel de progresión tiene que ser el justo. Hazlo mal y tu juego será una castaña.

¿De dónde salieron las ideas para los power-ups de *Xenon 2*?
De las recreativas, que te incitaban a meter monedas para ver los próximos power-ups que quedaban por venir.



TOZ

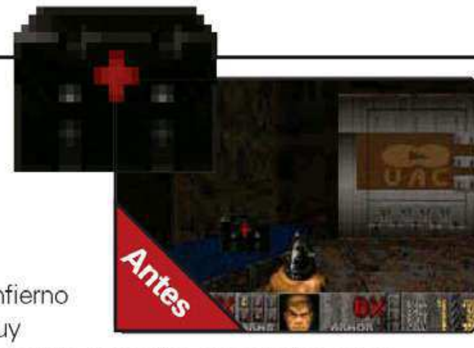


De: *Gaiares*
Plataforma: Mega Drive
Año: 1990
Creado por: Telenet Japan

Este juego de Mega Drive nunca llegó a Europa, lo que es una pena porque es un shooter magnífico, con tremendos jefes e impresionantes efectos de scroll parallax. Pero lo mejor es el TOZ, uno de los mejores sistemas de power-ups vistos en el género: se trata de un cacharro que funciona de forma similar a La Fuerza de *R-Type*, pudiendo ser disparado en horizontal a lo ancho de la pantalla y robando las armas de los enemigos con los que se va cruzando. Más allá incluso, puede aumentar de potencia si roba la misma arma varias veces. Con 18 tipos distintos de artillería, supone una auténtica lección de profundidad de juego con elementos muy simples.

MAX

Berzerk Pack



De: *Doom*
Plataforma: PC
Año: 1993
Creado por: id Software

Desintegrar a engendros del infierno con una ametralladora está muy bien, pero nada se puede comparar a reducirlos a una pulpa roja y temblequeante a base de guantazos. Pilla el Berzerk Pack en *Doom* y tu Space Marine se convertirá en una mezcla explosiva de Jack Nicholson, John McEnroe y Chev Chelios, capaz de incrementar en un diez por ciento el daño a los enemigos, aparte de recibir una recuperación total de la salud. El co-creador de *Doom* John Romero era un gran fan de *Pac-Man*, y esto nos suena como un estupendo homenaje a la Power Pellet del clásico.

MAX



Quake Disruptor



De: *WipEout 2097*
Plataforma: PlayStation
Año: 1996
Creado por: Psygnosis

Indudablemente, uno de los power-ups más devastadoramente molones del género de carreras, y uno de los más populares de la franquicia desde que debutó en *WipEout 2097*. Esta mejora permite enviar una onda a lo largo de toda la pista, haciendo perder el control momentáneamente a los rivales que encuentre en su camino. Lo mejor de este arma es que a diferencia de cañones y demás parafernalia, no tienes que apuntar: la onda revienta todo lo que tienes por delante, así que puedes usarla para volver a tu favor algún adelantamiento peliagudo o una recta final que se te resiste, sin pensar en modificar tu trayectoria.

MAX





Orbe 'Power up!'

De: *Altered Beast*
Plataforma: Arcade
Año: 1988
Creada por: Sega

En *Altered Beast*, recoger power-ups no es una elección, sino una absoluta necesidad. Sin atizar en el morro a esa especie de perros bicéfalos fosforescentes para recoger los orbes flotantes que dejan escapar, no podrás ir transformándote en monstruos progresivamente más poderosos, y con ello enfrentarte a los jefes finales. Los power-ups lo son todo en *Altered Beast*: quítaselos y te quedará un yo-contra-el-barrio mitológico bastante bobo, uno protagonizado por un hombre que pelea fatal y tiene una cabeza minúscula.

MAX





Motocicleta

De: *Alex Kidd In Miracle World*
Plataforma: Sega Master System
Año: 1986
Creado por: Sega

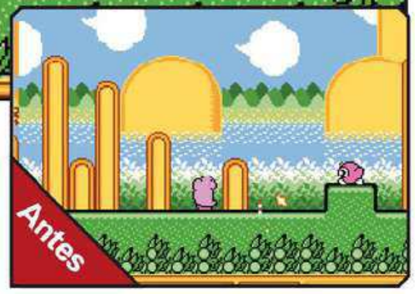




Una de las cosas que hacía que *Alex Kidd In Miracle World* tuviera más clase que *Super Mario Bros.* era que podías pilotar vehículos. Vale, Mario crecía de tamaño, pero Alex se subía a lomos de una moto roja como Kaneda en *Akira*. Mario tiraba bolas de fuego, pero Alex pilotaba una lancha motora como en la serie aquella de Hulk Hogan, y viajaba en helicópero como un narcotraficante cualquiera. Este crío era poco menos que el playboy de los juegos de plataformas de 8 bits. Y por encima de todo, esos vehículos daban velocidad, lo que demostraba que Sega había aprendido la lección de *Sonic The Hedgehog*.







Cualquier enemigo

De: *Kirby's Adventure*
Plataforma: NES
Año: 1993
Creado por: Hal Laboratory

Ah, Kirby, el único héroe de los videojuegos del que tenemos constancia que él mismo convierta en power-up. Cuando absorbe a un enemigo también se apropia de sus habilidades, desde disparar cosas a convertirse en (otras) cosas. Y así hasta que le alcanza un enemigo o se traga a otro viandante. Y según la franquicia ha ido avanzando, el tema ha ido a más. Un fiera.

Kurt Kalata, fundador y editor de Hardcore Gaming 101



Las transformaciones de *Altered Beast*. Esas pantallacas de transformación en distintos monstruos definieron la Mega Drive.





Q&A

Jon Hare, cofundador de Sensible Software

¿Cuál es tu power-up favorito?
Mi power-up predilecto es el Caparazón Rojo de *Mario Kart*.

¿Fue difícil integrar los distintos power-ups de *Wizball*? ¿Cuál es tu favorito del juego?
Fue bastante fácil: solo diseñamos power-ups que encajaran bien en el juego. Posiblemente mi favorito de todos es el *gatélite*.

¿Qué crees que aportan los power-ups a los videojuegos?
Bien elegidos, ejecutados y equilibrados dan variedad y rejugabilidad a la mecánica. También permiten que el diseñador añada cosas al juego sin renunciar a su base.

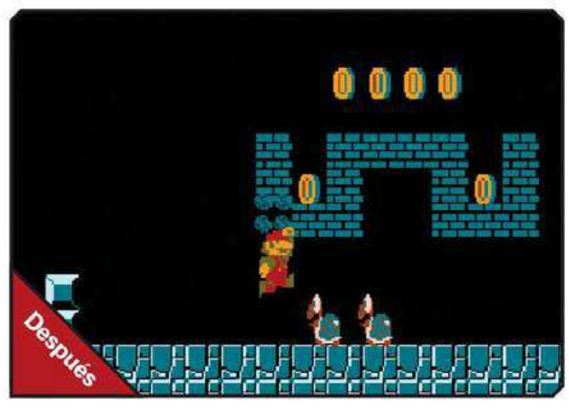
Champiñón



De: *Super Mario Bros.*
Plataforma: NES
Año: 1985
Creado por: Nintendo

Posiblemente, el más icónico de todos los power-ups, y uno que traza un claro paralelismo con la comida y bebida que altera tamaños en la mítica *Alicia en el País de las Maravillas* por un lado, y con los inevitables psicotrópicos y hongos mágicos que alteran la percepción de la realidad por otro. El efecto de este champiñón concreto es que Mario crece de tamaño, lo que le pemite romper bloques inmediatamente superiores a él y aguantar un impacto de los enemigos. Si esto sucede, vuelve a su tamaño original y vulnerable. Nintendo quería que el juego fuera sencillo y todo se entendiera a la primera (por ejemplo, los enemigos mueren al saltar sobre ellos), y este power-up es buena prueba de ello: lo tomas, creces; un toque, desaparece.





Evolución de un power-up


Super Mario Bros.
NES, 1985


Super Mario Bros. 3
NES, 1988


Super Mario World
SNES, 1990


New Super Mario Bros. 2
3DS, 2012



» EL MOMENTAZO

Daytona USA

BLUE, BLUE SKIES, I SEE

» ARCADE
» SEGA AM2
» 1994

En los albores de aquel incierto período prodrómico, preludio a una era oscura en la que disminuyó el número de sprites mostrados en pantalla y aumentó paulatinamente la desazón lúdica, y que por un tiempo mostró su fea cara de mecánicas trastabilladas y dientes níveos y afilados como hirientes polígonos desnudos de textura, servidor decidió matar el tiempo y algunos marcianos en uno de aquellos añorados templos de ruidosa cultura pixelada donde la chavalada de entonces nos reuníamos para adorar al dios diversión: concretamente, el salón recreativo Sol Park, situado en el centro de Madrid.

Y allí, un cinestésico rayo azulado iluminó mi cerebro cuando la máquina arcade de *Daytona USA* se mostró imponente ante mis atónitos ojos. Para que entiendan lo que voy a contarles, tengan en cuenta que aproximadamente media hora antes había estado jugando a *Virtua Racing* versión Mega Drive, la cual en su momento me pareció un bastote pero interesantísimo apuntalamiento gráfico y técnico; nada comparable en ningún sentido, por supuesto, a —por ejemplo— esos rugientes bramidos de húmeda lujuria dinámica potenciada por la *sprite-scaling technology* que son *Out Run* o *Enduro Racer*. Pero al menos, *Virtua Racing* me transmitió sensación de ser el inicio de algo bello, un primer escalón vectorial, el presente de un futuro que entonces auguré maravilloso. *Daytona USA* confirmó del modo más contundente imaginable lo que gracias a *Virtua Racing* pude adivinar: que la tersa lozanía poligonal estaba venciendo a la bella arruga pixelada para recrear, ¿por fin? una impenitente mímesis de la realidad… Como aquel *Daytona* que esa tarde de primavera brillaba ante mí; aquella era, sin duda, la cuasiperfecta reconstrucción visual y mecánica del título de carreras con el que siempre soñé jugar.

Y más aún que su banda sonora majareta berreada como un hipo-grito huracanado por el afortunadamente chifladísimo compositor Takenobu Mitsuyoshi, más que la sensación de que veía pasar curvas ante mis ojos como si estuviera viendo una película porno proyectada a toda velocidad en la moviola, de que pilotaba un meteoro etiquetado con el número 41 que a golpe de derrape horadaba el asfalto igual que un pie abriría surcos con violencia en la arena; más que todo eso, se me quedó grabado el recuerdo de aquel cielo azul surcado de blancas nubes reflejado en los cristales del vehículo —inolvidable Hornet—, que en *Daytona USA* conducía, y que me hicieron exclamar en voz alta: «se mueve. El reflejo del cielo en los cristales del coche SE MUEVE».

Después, los síntomas dieron paso a la enfermedad, y ahí tenemos al videojuego actual debatiéndose entre una vida que recupera mecánicas clásicas y la muerte segura a manos de los controles táctiles y de movimiento. Pero antes de eso hubo una época maravillosa que disfruté muy a tope, en la que todo fue tan hermoso como la resplandeciente textura de un cielo azul proyectada sobre una feliz tarde primaveral.. *


40/40
CONDITION
6 7 8 9 10

REPASO AL PASADO

SIEMPRE RECORDAREMOS A SHINY POR SER EL ESTUDIO QUE CONVIRTIÓ EN SUPERHÉROE A UN GUSANO. PERO LA HISTORIA DEL CREADOR DE EARTHWORM JIM ES TAN FASCINANTE COMO RESPALDADA POR TÍTULOS -ESPECIALMENTE EN 2D- AL ALCANCE DE MUY POCOS ESTUDIOS OCCIDENTALES. BAJAMOS A DAVE PERRY DE LA NUBE DE SONY PARA QUE NOS CUENTE SUS MEMORIAS

(Primera Parte)

Dave Perry en 8 bits



Ⓐ David Perry, fundador de Shiny

Los creadores ingleses lo tuvieron más o menos fácil para entrar en la era del desarrollo, gracias a la pasión con la que toda Gran Bretaña abrazó el concepto del ordenador personal. ¿Toda? Bueno, excepto Irlanda del Norte, que a finales de los setenta sufría por partida doble tanto las consecuencias del conflicto católico-protestante como una crisis económica cada vez más asentada. Fue entonces cuando el Ejecutivo inglés, que controlaba directamente las instituciones norirlandesas tras la abolición de su parlamento, decidió inyectar una buena cantidad de fondos en su sistema educativo.

David Perry, por su parte, nació en 1967, y creció en el Condado de Antrim, entre Templepatrick y Donegore, donde pasó sus años de primaria antes de acudir al Instituto Metodista de Belfast. Allí, con 15 años, se topó de bruces con que la institución había recibido una buena suma de dinero público para gastar en ordenadores.

"Lo que pasó es que no había nadie que supiese en qué gastarse el dinero", rememora Perry, "excepto un tipo llamado Richard Naylor, que terminó montando un departamento de informática con una infraestructura descomunal: nos salían los ordenadores por las orejas y los profesores no tenían ni idea de cómo funcionaban. Aquel año se convirtió en una carrera entre profesores y alumnos para ver quién aprendía a usarlos primero".

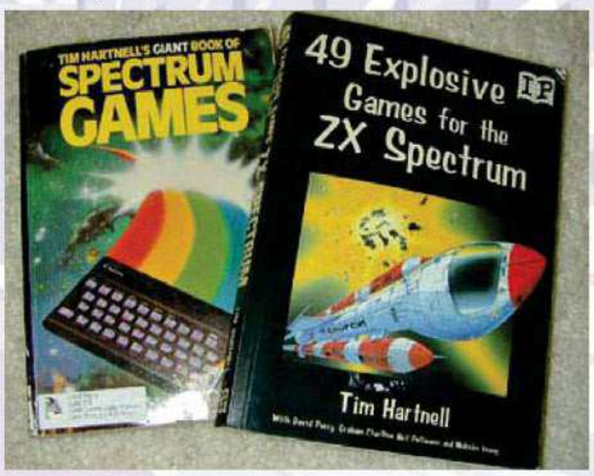
El instituto había adquirido de todo, desde máquinas profesionales como las RM 380Z hasta un puñado de Acorn Atoms, ZX81s y BBC Micros. DE entre todos, el efímero sucesor del ZX80 -el ZX81- fue el que más llamó la atención de Dave Perry.

"Después de descubrir el ordenador en clase, le pedí a mi madre que por favor me comprase uno. Lo hizo, y empecé a trastear con él", recuerda Perry.

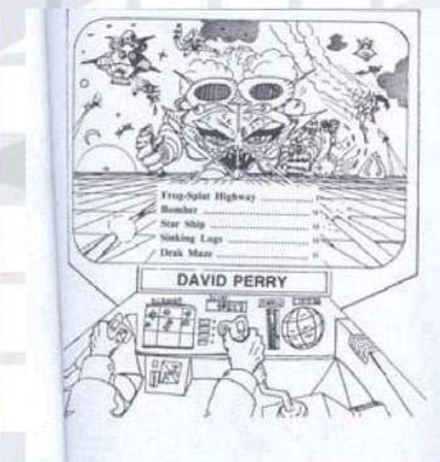
"Una de las primeras cosas que aprendes cuando te inicias en BASIC es que puedes tomar el control del ordenador. Ya puedes



Qué tiempos cuando las cajas mentían menos: "mira, tres niveles"



Empezar por aquí y acabar diseñando los juegos en la Nube.



Escrito por David Perry, no "dibujado por". Creemos.

APRENDE EN UN MINUTO



Shiny viene de la canción de REM *Shiny Happy People*, que sonaba en la radio al mismo tiempo que se montaba el estudio.

Perry mide más de dos metros, es incluso más alto que Phil Harrison y puede mirar a los ojos a John Tones.

Programación multiplataforma al estilo viejuno: cuando no existían herramientas compatibles, la única forma en ocasiones de programar cualquier hardware nuevo consistía en conectar dos máquinas entre sí: en una emulabas un joystick moviéndose a toda mecha y en la otra insertabas un código que intentase descifrar en el idioma de la segunda máquina qué hacía el joystick, almacenando los resultados. Todo, los gráficos, la programación, se traducía a "lengua joystick" para poder transplantarlo al nuevo hardware. ¡Un procedimiento lentísimo, pero así es el método Perry!

La revista *Edge* les regaló una vez una edición especial enmarcada, exclusiva para ellos. "Estuvo colgada en las oficinas de Shiny hasta el último día", reconoce Perry. Se trataba de un Número 0, con Earthworm Jim como imagen de portada (el "normal" llevaba en portada la 3DO). Un Jim realizado en 3D por la gente de Softimage, fans del juego.

La serie animada de *Earthworm Jim* duró dos temporadas. La voz del gusano protagonista la ponía el veterano Dan Castellaneta, más conocido como el actor de versión original de Homer Simpson (y de media Springfield).

Casi hubo película de *Earthworm Jim*. El director de la Jim Henson Company llamó personalmente a Perry para proponer una peli de marionetas con todo el cast del juego de Shiny. Por desgracia, Universal era la dueña de los derechos del anélido y le aplicó el "serás mía o de naide", en una de nuestras tres principales razones para odiar a Universal.

Perry ha diseñado 32 juegos durante su carrera. En 24 de ellos también fue programador-jefe.

Los ingresos de todos sus juegos rondan los 750 millones de dólares. ¿Los más exitosos? Los dos licenciados de *Matrix*.

David Perry hizo muchos amigos personales en Hollywood durante los últimos años de Shiny: por su casa ha pasado gente como Will Smith (y familia), los hermanos Wachowski o Joel Silver.

estar escribiendo los peores videojuegos del mundo, pero la sensación de poder que te da que sean tuyos es genial, y bastante adictiva. Y esto en los días en los que todo era en blanco y negro, sin gráficos reales: jugabas como la letra A, o la V, así que no hacía falta ningún tipo de talento artístico. Y lo mismo para lo relacionado con la música, un aspecto al que nadie prestaba atención hasta el éxito del BBC Micro. Vamos, que lo que intento decir es que el acceso a la industria tenía un nivel bajísimo: casi cualquiera podía hacer un juego sobre prácticamente cualquier cosa".

Perry tenía serias dificultades para poder comprar juegos para su flamante ZX81, así que en su lugar se dedicó a lo mismo que todos los niños de aquella época: a teclear los listados de las revistas para poder disfrutar de clónicos desvergonzados. Con el tiempo, sus habilidades de programación mejoraron y, tras mandar uno de sus propios programas a la revista del Club Nacional de Usuarios de ZX80/81, consiguió ver su nombre publicado... y captar la atención de Tim Hartnell.

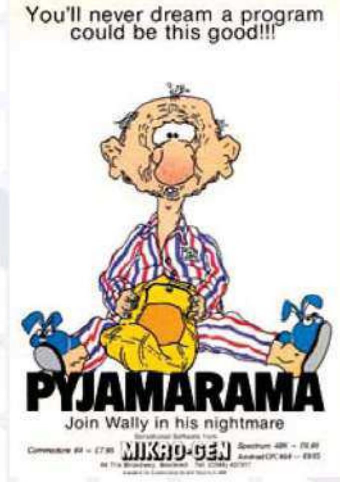
"Me emocioné muchísimo, porque todavía estaba en el instituto y no veas lo que era salir en una revista", rememora. "Así que seguí mandándoles programas hasta que un día llegó al buzón de mi casa una carta con un cheque por valor de 450 libras. Casi me caigo de la silla. Nunca les había pedido dinero. No estaba haciéndolo por el dinero: ni siquiera tenía una cuenta bancaria donde ingresar el cheque. Y te puedes imaginar el momento de lucidez en el que me dije: 'Espera un momento, si puedo ganar 450 libras en plan hobby, imagínate lo que podría hacer si me centrarse de verdad en programar'. Y así es como empecé a teclear como un poseso".

Tim Hartnell no sólo era el editor de la revista, sino una de los grandes expertos en todo lo relativo al ZX81 y los Spectrum en general. Hartnell estaba impresionado por la tenacidad y el talento del joven programador, y un día le pidió a Perry que le echase una mano con un libro en el que andaba inmerso. Perry aceptó, y pasó de escribir unas pocas páginas de código -el encargo original- a encargarse de un capítulo entero. Una vez publicado el libro, Hartnell le preguntó a Perry que si le apetecería publicar otro, esta vez en solitario. El resto, como se suele decir, es historia... Y ocho mil copias vendidas de *Astounding Arcade Games For Your Spectrum + & Spectrum*.

Uno de los juegos incluidos en el libro era *Drak Maze*, un programa bastante largo y complejo del que Perry admite ahora que quizás era un poco demasiado para que el lector medio se sentase a teclearlo. Perry hizo llegar una copia del juego a Mikro-Gen (una editora británica), y recibió casi inmeditamente la oferta de hacer el petate y unirse a la empresa. Perry tenía, por entonces, 17 años.

"No había terminado los estudios, ni mucho menos", recuerda. "Y mis profesores estaban bastante preocupados. Supongo que es como si les hubiera dicho que dejaba los estudios para hacerme skater profesional. Hablamos de una época en la que la industria del videojuego ni siquiera existía como opción de futuro laboral, no entraba para nada en el radar del mundo académico. No fue una decisión sencilla, pero al final decidí aceptar la oferta de sólo 3.500 libras al año y mudarme a Inglaterra. Una vez que llegué a Mikro-Gen, me entraron las dudas: ¿y si pensaba que era mejor programador de lo que realmente era? Me tocaba compartir oficina con profesionales y yo sólo era un chaval autodidacta. Me entró el pánico: 'Dios, no tengo ni idea de cómo se hace un juego profesional y ahora me toca crear uno', pensé".

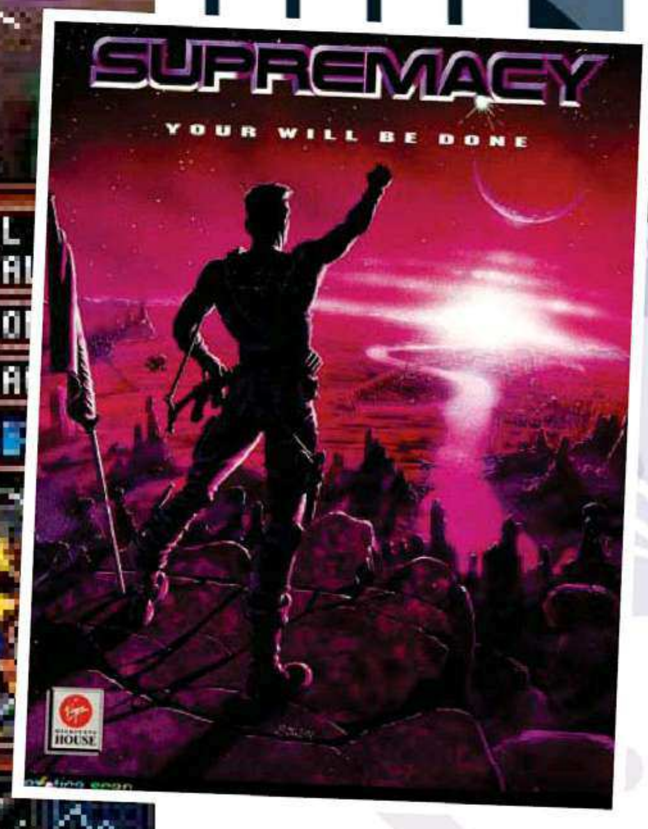
El primer obstáculo que tuvo que superar Perry fue aprender a traducir sus habilidades con BASIC al lenguaje ensamblador del Z80, aprendiendo un poco a trompicones con el que sería su primer juego para Mikro-Gen: *Potholing Pete*, que no sería publicado. Se trataba de un juego de plataformas protagonizado por un pequeño personaje con un gran casco. Pete, el personajillo, avanzaba bajo tierra en niveles diseñados a modo de cavernas.



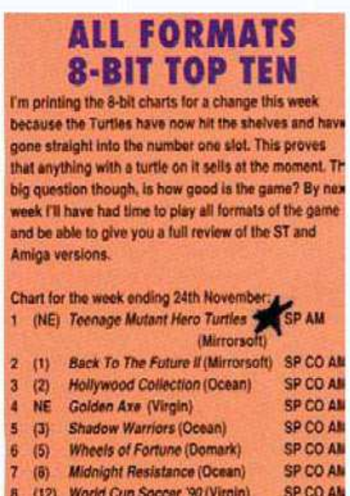
Momentos icónicos de los 8 bits.

REPASO AL PASADO





[PC] *Supremacy* fue el primer intento de Perry de hacer estrategia pecera. ¿Le salió bien? De maravilla.



ALL FORMATS 8-BIT TOP TEN

I'm printing the 8-bit charts for a change this week because the Turtles have now hit the shelves and hav[e] gone straight into the number one slot. This proves that anything with a turtle on it sells at the moment. Th[e] big question though, is how good is the game? By nex[t] week I'll have had time to play all formats of the game and be able to give you a full review of the ST and Amiga versions.

Chart for the week ending 24th November:

1	(NE)	*Teenage Mutant Hero Turtles* (Mirrorsoft)	SP AM
2	(1)	*Back To The Future II* (Mirrorsoft)	SP CO AM
3	(2)	*Hollywood Collection* (Ocean)	SP CO AM
4	NE	*Golden Axe* (Virgin)	SP CO AM
5	(3)	*Shadow Warriors* (Ocean)	SP CO AM
6	(5)	*Wheels of Fortune* (Domark)	SP CO AM
7	(6)	*Midnight Resistance* (Ocean)	SP CO AM
8	(12)	*World Cup Soccer '90* (Virgin)	SP CO AM
9	RE	*Monty Python* (Virgin)	SP CO AM
10	(9)	*Gunship* (MicroProse)	SP CO AM

SP – SPECTRUM, CO – COMMODORE 64, AM – AMSTRAD

Chart compiled by GALLUP. © European Leisure Software Publishers Association.

Ⓐ Comprobado: todo lo que tiene tortugas en el nombre vende.

"Se trataba más de una prueba para ver si era capaz de mover sprites y manejar los conceptos básicos que de un juego. Y lo hice", explica Perry. "Pero a la hora de la verdad, lo que importa realmente son las mecánicas, el diseño de niveles y el ritmo del juego..."

Mientras Perry trabajaba en *Potholing Pete*, Mikro-Gen diseñaba la secuela de su exitoso plataformas, *Automania*. Su protagonista, el descerebrado mecánico Wally Week, intentaría en *Pyjamarama* despertarse a tiempo para no llegar tarde al trabajo. El programador-jefe de *Pyjamarama* era Chris Hinsley, y a Perry le correspondería la tarea de coger su código de Spectrum y hacerlo funcionar en Amstrad. "Chris era un gran programador y, la primera vez que vi su código, me cambió la vida", narra Perry. "Poder trabajar al fin con código profesional era como si alguien me diese las llaves de un coche deportivo: a partir de ahí todo era emoción y peligro, ¡así que o te lo pasas en grandes o te estrellas!".

Perry consiguió correr *Pyjamarama* en Amstrad gracias al uso de hardware hackeado para inyectar código. La primera nota del juego fue 10/10, con lo que Perry pudo respirar tranquilo tras su contribución a otro éxito de Mikro-Gen. Tras *Pyjamarama*, Chris Hinsley retomaría al personaje en *Everyone's A Wally*, y Perry se encargaría de un derivado paralelo con *Herbert's Dummy Run*. *Everyone's A Wally* sería el último *Wally* de Chris Hinsley, que se embarcaría en *Battle Of The Planets* para Spectrum (con la intención de aprender 3D), y las riendas de la serie caerían en manos de Dave Perry. El futuro fundador de Shiny no se arredró, pariendo el que muchos consideran el mejor título de la serie: *Three Weeks In Paradise*.

"*Three Weeks In Paradise* marca el punto donde las cosas se vuelven de verdad interesantes para mí: los juegos se vendían muy bien y en Mikro-Gen se estaba ganando mucha pasta; tanta, que hasta se nos subió un poco a la cabeza. Es cuando decidimos diseñar nuestro propio hardware, más o menos cuando surge la idea del Mikro Plus", recapitula Perry.

El Mikro Plus hizo perder decenas de miles de libras a Mikro-Gen: un desastre completo en forma de expansión de RAM para el Spectrum cuya función era aportar 16KB extras a los 48KB de base. A pesar de estrellarse en las tiendas, Perry todavía defiende al creador del cartucho, Andy Laurie, por su visión de futuro y su capacidad para construir un hardware tan elegante como sencillo sin ningún tipo de ayuda.

"El Mikro Plus era un cacharro electrónico simplemente brillante. Andy encontró la forma de cambiar el funcionamiento de la ROM del Spectrum. Y no tengo ni idea de cómo lo hizo, porque en aquellos tiempos no había manuales, sólo trasteábamos hasta descubrir cómo se hacían las cosas. Básicamente, sobrescribió el chip de ROM oficial con un EPROM (en el que podíamos imprimir código), lo que nos permitía tener más memoria que el resto de la competencia: todo el mundo contaba con 48KB para hacer un juego, pero nosotros teníamos 16 extra, sólo para nuestros títulos".

Lo que debería haber garantizado la continuidad del éxito de Mikro-Gen en el sector Spectrum tuvo el efecto contrario, gracias al juego de lanzamiento de Mikro Plus: una extravagante aventura llamada *Shadow Of The Unicorn* [a la que debería haber sucedido *Three Weeks In Paradise*] David Perry recapitula la historia.

"Decidimos sacar dos juegos con la nueva tecnología. *Shadow Of The Unicorn* salió primero y... murió allí mismo. Se estrelló, fue un desastre a nivel empresarial, con los minoristas tan cabreados que Mikro-Gen no pudo permitirse sacar el segundo título de Mikro Plus. Una tecnología hecha trizas por un solo mal juego. Y, como resultado, yo estaba mano sobre mano con una versión de *Three Weeks In Paradise* demasiado grande para caber en un Spectrum normal", prosigue Perry. "Pero de ahí saqué un gran proceso de aprendizaje. Descubrí que seleccionar sobre un diseño desmedido es una buena estrategia para mejorar tu juego. Básicamente: nos vimos obligados a repasar el juego una y otra vez y desechar los trocitos que menos destacasen. Creo que por eso el resultado final fue tan bueno,



Ⓐ [CPC] *Trantor* nos chifla: gráficos muy gansos y estética 2000 AD





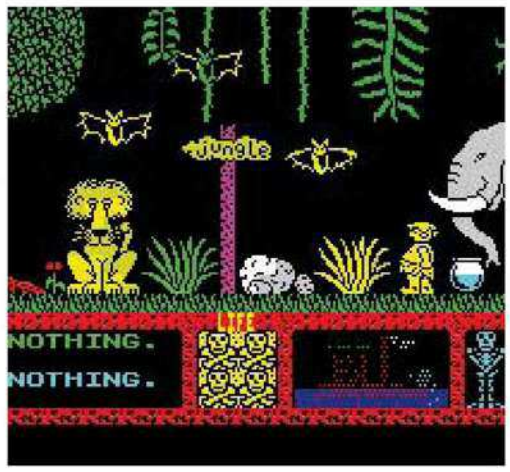
Ⓐ [CPC] *Beyond The Ice Palace*, un clónico de *Ghosts 'N Goblins*, igualmente publicado por Elite.

PERRY-GRAFÍA SELECTA



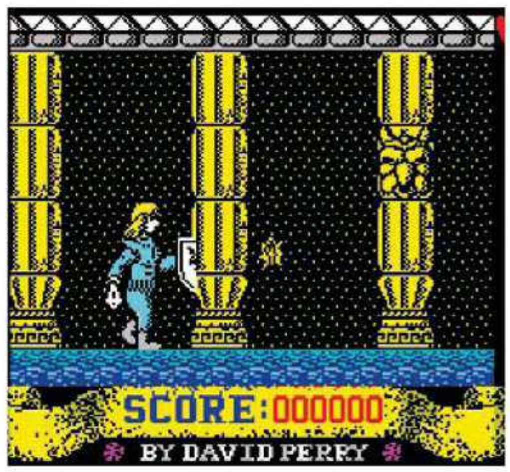
Herbert's Dummy Run

Herbert's Dummy Run se llevó una paliza tremenda a manos de la mayor parte de las revistas de la época, cuando casi todas las firmas acusaron al juego de ser el peor de toda la serie *Wally*. En retrospectiva, tanta crítica es un tanto injusta: *Herbert's Dummy Run* tenía unos gráficos tan coloridos como detallados, objetos fácilmente discernibles, una jugabilidad bastante sólida, algunos puzzles muy bien pensados y hasta un minijuego de rompeladrillos arrojado entre tanta protoaventura gráfica/plataformeo pocho. Malo del todo no era, vaya.



Three Weeks In Paradise

Las dos versiones de *Three Weeks in Paradise* –la del 48K y el subsiguiente port a 128K– no sólo fueron las últimas entregas de la mascota de Mikro-Gen, Wally Week, sino la mejor de sus aventuras. El juego habla de las peores vacaciones posibles, porque el Mikro-héroe tenía que rescatar a su familia de caníbales salvajes. Wally tenía que recurrir a su ingenio y su querencia por los chistes de doble sentido para resolver unos puzzles más diversos y complejos que nunca y salvar a sus seres queridos de acabar en barriga ajena.



Gladiator / Great Gurianos

Great Gurianos era un arcade tan espectacular como injugable, en el que un gladiador enorme compuesto de sprites del tamaño de puños de niño se marcaba una especie de yo contra el barrio con localización de daños, manejo de espada y escudo y hasta armadura por piezas. Todo lo que tenía de innovador (que tampoco tanto, porque era un derivado de *Great Swordman*) lo tenía de inmanejable. Perry consiguió llevar esos personajes enormes a las maquinitas de 8 bits y hasta pulió un pelín la jugabilidad chapucera del original japonés.

mejor que si hubiésemos sacado *Three Weeks In Paradise* para Mikro Plus".

Poco tiempo después del lanzamiento de *Three Weeks In Paradise*, Sir Clive Sinclair anunció la salida del Spectrum 128K. Lo bueno es que Perry era el único desarrollador que ya tenía entre manos un juego pensado para más memoria, así que realizó el proceso contrario con *Three Weeks In Paradise* para portar el juego al nuevo Spectrum con una rapidez increíble, añadiendo mejoras, pantallas extra y una jugabilidad más trabajada. "Me ilusionaba sobremanera conocer a Sir Clive, considerando que debía toda mi carrera a sus máquinas", recuerda Perry.

Tras esto, Perry abandonó Mikro-Gen para establecerse por su cuenta, ofreciendo sus servicios como programador desde su propia casa. Su primer trabajo fue el port para Spectrum de *Ikari Warriors*, un encargo de Elite que, admite Perry, nunca llegó a finalizar. Lo curioso es que Elite había decidido encargar el port a dos programadores distintos, ambos llamados David: Perry y Shea. Elite se decantaría por el código de Shea y le daría a Perry un encargo adicional: un juego tipo *Ghosts 'N Goblins* llamado *Beyond The Ice Palace*. Sería el primer proyecto en el que Perry aprendería a dirigir a más personas.

"Elite quería que *Beyond The Ice Palace* saliese en todas las plataformas, así que tuve que llamar a unos cuantos amigos para repartir la carga de trabajo", recuerda. "Pero me resultaba muy duro tener que coordinar a otras personas, yo todavía era muy joven e ingenuo. Me sirvió para darme cuenta de que era mucho más divertido trabajar solo que tener que mandar sobre otros, así que terminé por volver a programar en solitario."

El siguiente proyecto de Perry era un port del arcade raruno de Taito *Great Gurianos/Gladiator*, también para Elite. *Great Gurianos* presentaba un sistema realista de combate y un mapa de daños que podía matarte de un solo golpe. Perry se lió la manta a la cabeza y programó una versión casera un tanto... diferente.

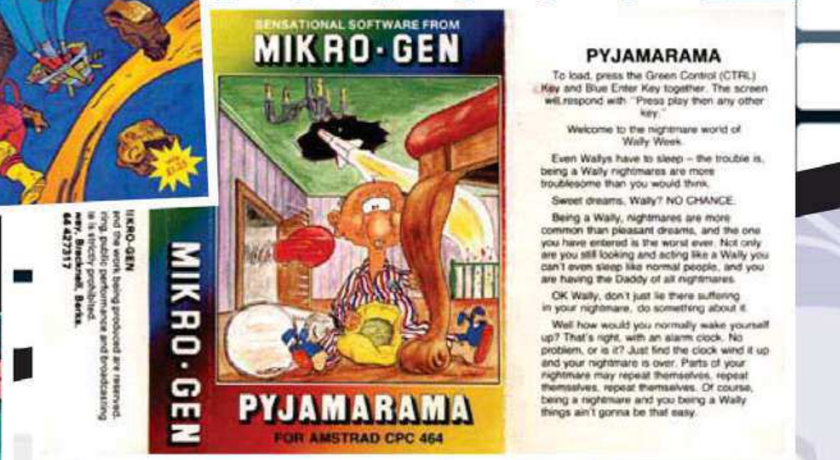
"El arcade tardó muchísimo en llegar. Tanto que, para cuando lo recibí, ya había terminado el port casero de *Great Gurianos*. El problema es que ya había programado el juego y no me quedaba apenas memoria adicional: no tenía espacio para meter la escena final. Así que cometí un auténtico sacrilegio como diseñador: programé al jefe final para que fuera totalmente invencible, y recuerdo que me reí bastante mientras lo hacía. Sí, sé que estuvo mal, pero es un buen ejemplo de la falta de control que había por entonces. También supuso un toque de atención para mí. Tras *Great Gurianos*, me dí cuenta de que tenía que dejarme de gilipolleces y volverme más profesional. Y así fue como entré en Probe Software".

Perry entró en Probe Software justo cuando la compañía acababa de adquirir la licencia *OutRun*. A la empresa le interesaba el pasado como programador de Perry y a éste le llamaba mucho la atención la profesionalidad que había en Probe. En cierto momento le mostraron una demo en Spectrum de *Trantor: The Last Stormtrooper*, y Perry mencionó como nada que podía pasarlo a Amstrad. Algo que hizo en 24 horas. En Probe quedaron tan impresionados que le ofrecieron a David un contrato en el acto y su primer encargo fue terminar ese port de *Trantor: The Last Stormtrooper*.

"Lo que sucedió entonces es que el artista del proyecto, Nick Bruty –que luego sería el artista principal de *MDK* y demás–, vino a verme con más gráficos, con lo que adelanté incluso al tipo que estaba haciendo el juego original en Spectrum. Como consecuencia, Probe terminó poniendo a la venta antes el port de Amstrad que el juego original de Spectrum".





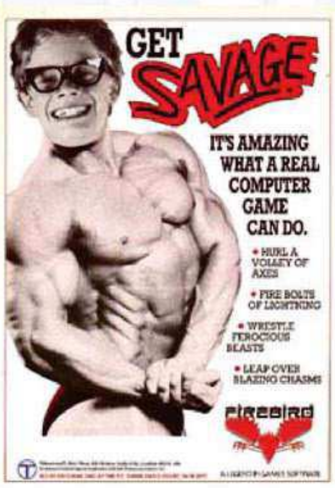


Ⓐ *Pyjamarama* tenía un punto de locura que explica bastantes cosas del futuro Dave Perry.

Trantor quedará para siempre como la primera colaboración entre David y Nick: una relación que culminaría en la creación de Shiny Entertainment, y que daría bastantes frutos durante los años de Probe.

"Hicimos unos cuantos juegos bastante divertidos: *Smash TV*, *Savage* y *Dan Dare III* para Virgin. Fue *Dan Dare III* el que de verdad nos abrió las puertas de Virgin", admite Perry.

En realidad, la licencia de *Dan Dare* llegaría después. El juego al principio era un prototipo para Probe llamado *Crazy Jet Racer*, que hasta tuvo una previa en *Computer & Video Games*. Pero una vez que el dúo tuvo la licencia entre manos, cambiaron el nombre y al protagonista por el Piloto del Futuro. Su siguiente labor fue un título llamado *Extreme* para Digital Integration. "Sería nuestro último juego para Spectrum", señala Perry. "Intentamos demostrar todo lo que se podía hacer con las rutinas de nuestros juegos anteriores. Pero aunque tuviésemos una escena con un robot gigante caminando y efectos a pantalla completa, no significa que fuese mejor juego. Pero nos encantaba el desafío de aprender técnicas nuevas y exprimir el hardware, así que cuando apareció Amiga, nos ilusionaba mucho la idea de experimentar y ver qué podíamos hacer con él".



Ⓐ Anuncios de los 80: dudamos que sirviesen para vender algo, pero eh.

"No sé por qué, pero por entonces dedicaba mucho tiempo al dibujado de círculos", rememora Perry. "Pronto descubrí que si los cargaba secuencialmente parecían estrellas rotando en 3D. Era un truquito, pero parecía un universo en miniatura, y entonces se nos ocurrió: ¿y si ponemos a un tipo en la parte de arriba y a otro en la de abajo, y que puedan atacar sus planetas entre sí para derrotar al rival? Y entonces nos preguntamos cómo podrían viajar entre planetas; con naves espaciales, obviamente. Y después pensamos en añadir tropas. Y así un interrogante tras otro hasta que, de repente, estábamos haciendo *Supremacy*."

A principios de los noventa, la Mega Drive de Sega llegó a Europa y, con ella, la sensación de que al fin el continente se olvidaría de los ordenadores de juguete para abrazar el juego en videoconsola. Es posible que sea la máquina con la que más se identifica a David Perry. Pero también fue el inicio de relación más complicado que ha tenido el programador con una plataforma.

"No teníamos herramientas, el manual estaba en japonés, y sabíamos que íbamos a sudar sangre", recuerda. "Tuvimos que pegarnos literalmente con cada paso. Mi primer juego para la máquina fue *The Terminator*, cuyo código era espantoso porque no teníamos nada con lo que trabajar. Pero mira, al malinterpretar el manual (que estaba en japonés), encontré una forma de doblar el volumen de datos de Mega Drive: había conseguido mover datos mucho más deprisa de lo que se suponía que se podía. Porque en teoría la consola no era capaz de manejar esa carga de datos, aunque lo hacía y, claro, cualquiera que estuviese siguiendo las normas de Sega no habría intentado algo así. Vamos, que hice *Aladdin*, *Cool Spot* y *Earthworm Jim* aprovechándome del sistema".

David Perry y Nick Bruty necesitaban un productor para *The Terminator*, y así fue como conocieron a Neil Young, cuya visión única del negocio causó una honda impresión en Perry. "Neil me reventó la cabeza como productor", admite. "Era un fenómeno, uno de los primeros productores capaces de sentarse contigo, echar un ojo al juego y decir '¿Y si lo hicieses así?', y el resultado mejoraría el juego. Imagínate un productor creativo, alguien que no sólo intenta acabar el juego y sacarlo al mercado, sino tratar de crear el mejor producto posible durante el proceso, y con las herramientas mentales, con la actitud creativa para conseguirlo. Neil era todo eso y más".

The Terminator, que seguía bastante de cerca los pasos de la película, destacó entre las adaptaciones de Mega Drive por

DAVE PERRY 1980-1991

1980 MAMÁ PERRY ADQUIERE UN ZX81 PARA SU RETOÑO, PONIENDO LAS SEMILLAS PARA UNA CARRERA LEGENDARIA QUE TODAVÍA HOY ACAPARA TITULARES.

1981 ANTE LA IMPOSIBILIDAD DE ADQUIRIR VIDEOJUEGOS PARA SU SPECTRUM, PERRY SE VE OBLIGADO A TECLEAR LOS CÓDIGOS DE LAS REVISTAS DE LA ÉPOCA

1982 450 LIBRAS ESTERLINAS. ES EL DINERO QUE SE LLEVA POR PUBLICAR SUS PRIMEROS PROGRAMAS PARA SPECTRUM.

1983 SU PRIMER LIBRO DE JUEGOS PARA SPECTRUM CONSIGUE VENDER MÁS DE 8.000 COPIAS.

1984 PERRY SE CONVIERTE EN EL PROGRAMADOR MÁS JOVEN DE MIKRO-GEN, EDITORA QUE LE CONTRATA TRAS VER UNO DE SUS TÍTULOS AMATEUR, DRAK MAZE.

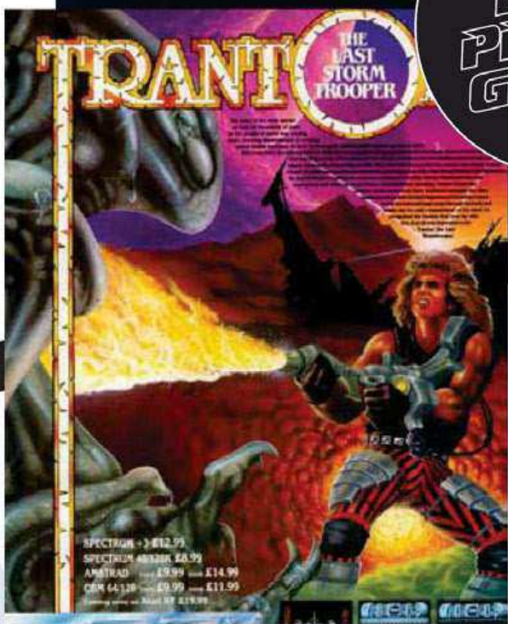
1987 DAVE PERRY Y NICK BRUTY SE CONOCEN EN PROBE SOFTWARE AL COINCIDIR EN UN PORT PARA AMSTRAD DE TRANTOR.

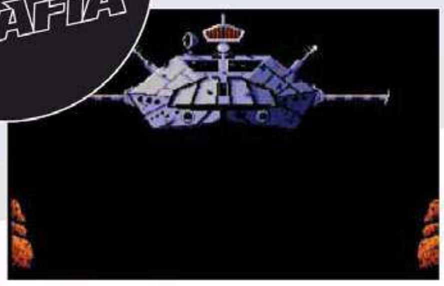
1987 BRUY Y PERRY LLAMAN LA ATENCIÓN DE VIRGIN INTERACTIVE CON DAN DARE III.

1991 LA RELACIÓN ENTRE EL DÚO Y VIRGIN PARE ÉXITO TRAS ÉXITO, INCLUYENDO THE TERMINATOR PARA MEGA DRIVE: EL PRIMER JUEGO DE CONSOLA DE PERRY.

1991 VIRGIN INTERACTIVE OFRECE A PERRY MUDARSE A NORTEAMÉRICA Y PONER EN MARCHA SU DIVISIÓN DE DESARROLLO INTERNO.

MAS PERRY-GRAFIA





Trantor: The Last Stormtrooper

Trantor contaba con una de las mejores tramas del videojuego ochobitero, un guión bastante trabajado y maduro que ponía al héroe epónimo y sus hombres a la caza de unos planos de misiles robados. Claro que, como indica el título, el resto de tropas de asalto durarían un suspiro; Trantor pronto se quedaría solo en un planeta hostil y el punto de locurón que le exigíamos al soft de la época aparece en forma de bomba lapa en las tripas del protagonista. ¿El resultado? Un corremata que nos obligaba a estar perpetuamente en movimiento, bajo amenaza de estallar en cachitos si no llegamos a tiempo a los puntos de control.



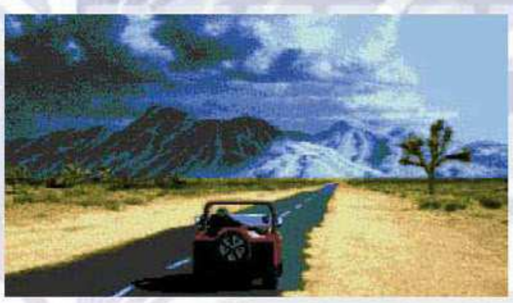
Savage

El propio Perry nos avisa de que *Savage* son tres juegos en uno, que tuvo que convertir en multicarga para que el pobre Spectrum pudiese manejar los requisitos de proceso y los enormes gráficos de cada apartado de forma individual. La sección 3D, por cierto, se concibió como un homenaje a *3D Deathchase*. "No pretendíamos copiarles sin más haciendo lo mismo", cuenta Perry. "Metimos objetos más grandes moviéndose contra el jugador, pero fue un error, no daba buen resultado. El color funcionaba en cuadrículas de ocho píxeles en Spectrum, así que se distorsionaba para todo lo que se saliese de esa medida".



The Terminator

El primer juego de Perry para Mega Drive se acerca bastante a la peli en la que se basa. Mediante la técnica ninja de flujo extra de datos que había descubierto, Perry consiguió que *The Terminator* tuviese la mejor factura técnica del catálogo primerizo de Mega Drive: gráficos "fotorrealistas" y banda sonora de gran calidad. La suma de este apartado técnico con una mecánica de 'acábatelo con una vida' (obligándote a familiarizarte con los niveles y las misiones) daban cierta intensidad al juego. Por desgracia también implicaba que cuando lograbas acabártelo, podías repetir la proeza sin apenas esfuerzo.

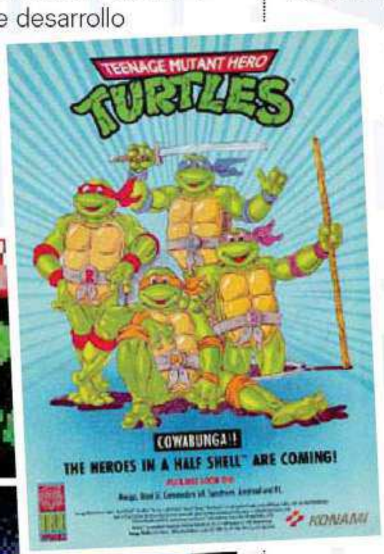


"HICIMOS SMASH TV, SAVAGE Y DAN DARE III. FUE ESTE ÚLTIMO JUEGO EL QUE DE VERDAD NOS ABRIÓ LAS PUERTAS DE VIRGIN"

sus avanzadísimos gráficos de inspiración fotográfica. Aunque cualquiera pensaría que Orion Pictures habría llevado al set al trío para documentarse y conseguir una reproducción fidedigna, la realidad era bastante menos glamurosa.

"Decidimos hacer el primer juego de Genesis con gráficos fotorrealistas. ¿Cómo? Evidentemente, tomando una foto, escaneándola, recortando el fondo y sacando un sprite del personaje: no había cámaras digitales, por desgracia", explica Perry. "Con lo que nos fuimos al patio trasero de la casa de mi madre: Nick sacaba las fotos y Neil y yo actuábamos. Neil llevaba una gabardina y hacía de Kyle Reese; yo una de las chaquetas de mi madre interpretando a los malos. También necesitábamos armas, que hoy día contratas a un armero para que te llene un set con réplicas realistas de todo, pero entonces lo que teníamos era un cobertizo que registramos en busca de cualquier cosa que tuviese pinta de arma. Las fotos son muy divertidas: en los sprites no se ve bien porque están a muy poca resolución, pero lo que llevo yo en la mano es un desatascador".

Tras el lanzamiento de *The Terminator*, Virgin Interactive le pidió a Dave Perry que se mudase a América para ayudar a montar una división de desarrollo interno en la compañía. Aunque ese salto en su carrera era claramente la decisión correcta (un salto que el Dave Perry actual admite que podría haber dado tiempo antes), lo cierto es que el veterano creador todavía se asombra de lo poco que meditó, desde un punto de vista racional y analítico, una decisión tan importante.



"¿Te acuerdas de cuando eras joven e ingenuo y no te pensabas las cosas dos veces? Pues así era yo: me senté en un avión rumbo a Estados Unidos sin pensármelo. Metí literalmente todas mis pertenencias en dos maletones enormes. Los compré para guardar dentro todos mis ordenadores, todos mis discos, todo mi material, aparte de mis posesiones personales. Me enteré mucho después de que sólo podía llevar un bulto de equipo informático. Pero ahí estaba, en el aeropuerto de Los Angeles, mientras me miraban en plan '¿Qué te crees que estás haciendo? ¿Dónde vas con todo esto?' Y el tipo de aduanas abrió una de las maletas. Que, afortunadamente, era la que llevaba en la parte de arriba todas mis chorradas, incluyendo cometas y un set de juegos malabares. Un poco perplejo me miró y me dijo 'Bien, vale, de acuerdo, puede entrar'".

Tras dos décadas y media de lluvia, nubarrones, y patearse los códigos de todos los ordenadores de los ochenta, David Perry llegaba a la soleada California. Un punto de inflexión del que surgirían Shiny, gusanos en trajes espaciales, ayudantes de laboratorio con rifles de francotirador y angelotes poseyendo prostitutas: todo, en la segunda parte de esta biografía.





[Spectrum] *Paperboy 2* fue uno de los primeros juegos de Perry. Malísimo.

REPASO AL PASADO

(Segunda Parte) Shiny Entertainment

DAVID PERRY CONSIGUIÓ REUNIR UNA CANTIDAD DESMESURADA DE TALENTO BAJO EL PARAGUAS DE SHINY. EL EXIGENTE DESARROLLADOR SE RODEÓ DE LOS MEJORES PARA CREAR JUEGOS INOLVIDABLES. PERO TANTO ÉXITO Y TANTO NOMBRE PROPIO EN TAN POCO TIEMPO ACABARÍAN POR DESTRUIR EL ESTUDIO DESDE DENTRO



David Perry, en sus años de Shiny

Dave Perry tuvo el tiempo justo para quitarse el jet lag de encima antes de que Virgin le encargarse su primer desarrollo norteamericano: un 'jueganuncio' con mensaje anticontaminación para McDonalds llamado *Global Gladiators*. Virgin quería utilizar lo que ya tenían hecho de otro juego (*Mick & Mack*) para su desarrollo, mientras trataban de evitar las constantes intromisiones de McDonalds.

"Recuerdo a un ejecutivo enorme de McDonalds, en mi oficina, supermosca porque no se podían comprar Macmenús en el juego. Le dije '¿qué? ¡Nadie quiere hacer cola en una mostrador para comprar patatas fritas y hamburguesas de mentira en un videojuego!' Lo que hicimos en su lugar fue meter a Ronald McDonald al final de cada nivel, agitando una banderita. Con eso bastó para hacer feliz al tipo y poder terminar el juego", recuerda Perry.

Sega le dio el premio 'Juego del Año' a *Global Gladiators*, uno más a destacar entre las muchísimas críticas favorables que recogió entre las revistas de la época. Impresionados por el éxito del juego, los de Sega America llamaron a Virgin para repetir la jugada con sus derechos sobre Cool Spot, la mascota de 7 Up, pidiendo ayuda a la gente que hizo un 'jueganuncio' respetable.

"Y tras *Cool Spot*, Sega volvió a llamarnos diciendo que tenían los derechos de *Aladdin*", dice David. "Creo que había un problema adicional, porque Disney no aceptaba ninguna de las propuestas de Sega. Tuve que reunirme con el presidente de Sega (Tom Kalinske), y salí de esa reunión con el encargo y menos de cien días para el lanzamiento. Nos rompimos el culo para conseguirlo: estábamos hasta el cuello de materiales y a mí me tocó dormir en mi coche para que nos diese tiempo a terminar el juego. Fue agotador, pero lo hicimos. *Aladdin* nos vino muy bien porque fue la primera vez que los directores de una película se implicaban en la adaptación



⊛ [PS2] Una de las razones por las que *Enter The Matrix* es mejor que *Reloaded*: Monica Bellucci y Jada Pinkett en traqueotomía mutua

LOS EX DE SHINY, HOY EN DÍA

Durante el paso del 2D al 3D, Shiny perdió unos cuantos miembros del equipo original. Doug TenNapel y Mike Dietz fundaron su propio estudio, The Neverhood, que compartiría con Shiny la pasión por diseños innovadores y creativos. Su primer título, el homónimo *The Neverhood*, fue el primer videojuego producido al cien por cien con animación de plastilina. Tras dos títulos más –*SkullMonkeys* y *Boombots*–, el estudio se separó. Doug TenNapel se hizo guionista de Nickelodeon y Mike Dietz todavía trabaja en el sector como animador *freelance*.

Christian Laursen dirigió una película -pero sigue metido en el sector-, aunque el que tiene una carrera en Hollywood es Kevin Monroe (diseñador de personajes), desde que dirigió la peli CGI de las Tortugas Ninja (con el diseñador de niveles Tom Tanaka) y *Dylan Dog*. Tiene pendiente de estreno como productor *Heavenly Sword* (adaptación del juego de Ninja Theory). Nick Jones, programador de SNES de *Earthworm Jim*, está en 2K Sports.

Tras *MDK*, Nick Bruty, Bob Stevenson y Andy Astor formaron Planet Moon Studios. El lloradísimo estudio nos dejó perlas como *Giants: Citizen Kabuto*, *Armed and Dangerous* y *After Burner: Black Falcon*. Astor moriría de cáncer, y tanto Bruty como Stevenson formarían su propias compañías de juegos para móviles (Rocket Rogue y NGMOCO, respectivamente).



⊛ Una rara imagen de las oficinas de Shiny en Laguna Beach.



⊛ [PS2] *R/C Stunt Copter*. No era exactamente lo que Perry tenía en mente.

al videojuego. Disney Feature Animations eran poco menos que dioses de la animación: tratábamos con un respeto reverencial cada cel que dibujaban para nosotros; lo escaneábamos, coloreábamos sección por sección y probábamos qué tal iba dentro de nuestro motor. Así se hizo cada fotograma de animación de cada personaje en *Aladdin*, que era un follón, porque teníamos que tener controladísimo cada dibujo, cada cartulina de Disney, cada fotograma individual, porque todo tenía muchísimo valor para ellos".

"También estaba liado con el prototipo de *El Libro de la Selva*", prosigue Perry. "Había un artista nuevo, Christian Laursen, que era increíble, me volvía loco con los fondos que estaba haciendo. De la animación de Mowgli se encargaba Mike Dietz y, lo mismo: nunca había visto animaciones de sprites como esas. En realidad lo que teníamos era un estupendo juego en camino de *El Libro de la Selva*, el problema fue que tuve que coger a la mitad del equipo y bastantes de las ideas del prototipo para poder hacer *Aladdin*. Así que cuando Virgin me pidió que terminase el desarrollo de *El Libro...* tuve que explicarles que tenía que empezar desde cero. Para entonces Virgin/Sega ya se había sacado más de cien millones de dólares con *Aladdin*, con lo que pensé 'igual va siendo hora de que abra mi propio negocio'."

Fue entonces cuando Perry recibió dos ofertas que reforzarían su decisión. "Roger Hector, de Sega, me pidió que fuese su director ejecutivo tecnológico en el Sega Technical Institute, del que no había oído hablar hasta entonces. Era un departamento interno de Sega dedicado a todo tipo de desarrollos e I+D. El puesto conllevaba que todos sus desarrolladores respondiesen ante mí, así que habría sido el jefe de Yuji Naka, algo divertidísimo ya que para mí era una superestrella. En realidad el trabajo no me interesaba demasiado, pero accedí a la entrevista sólo porque quería conocerle", confiesa Perry.

Playmates Toys era, por su parte, una juguetera montada en el dólar tras haber cabalgado los años de éxito de las Tortugas Ninja. Tenían la intención de crear un estudio de diseño y le pidieron a Perry que lo encabezase. La respuesta del irlandés fue pedirles que financiasen su propio estudio a cambio de los derechos en exclusiva de los tres primeros juegos. Playmates hizo cuentas y terminó dando a Perry tres millones de dólares para que hiciese realidad su sueño. El primer paso fue contratar a su gente favorita del sector, pero...

..."Me dijeron que sí tan rápido", rememora Perry, "que no tenía ni idea de lo que íbamos a hacer. Playmates sugirió un juego basado en uno de sus personajes, así que nos reunimos para ver qué tenían. Pero nada nos convencía, porque en secreto mi equipo y yo queríamos hacer algo original. Lo que pasa es que pagaban ellos, así que teníamos que al menos tener en cuenta las opciones que nos presentaban".

Algunos empleados de Perry le pidieron que contratase al animador Doug TenNapel, que por entonces estaba ocupado con un juego de *Jurassic Park* para Dreamworks Interactive. Perry le pidió una prueba de animación y TenNapel respondió con una demo de *Earthworm Jim* paseando. "No sólo me gustó su trabajo, sino que el personaje tenía muchísimo potencial", recuerda David."Tanto, que terminé jugándome la empresa con él. Y, por supuesto, Doug consiguió el trabajo".

"Si vas a un estudio de Hollywood y les pides que se fijen en tu licencia... no es fácil, pero como yo ya era el 'chico de los juegos', estaban acostumbrados a hacerme algo de caso con sus franquicias", explica Perry. "Entonces me reunía con Sony, Warner o Universal para escuchar sus ideas y soltarles de repente: 'Queréis ver algo que sería una buena peli pero va a ser un videojuego estupendo?'. A lo que todos contestaba: 'Claro, déjame ver'. Entonces sacaba *Earthworm Jim* y se lo enseñaba al director de licencias de Universal Cartoon Studios o a Warner Kids Network. Y les encantaba". Entre el interés de Universal y el visto bueno de Playmates, la prensa empezó a

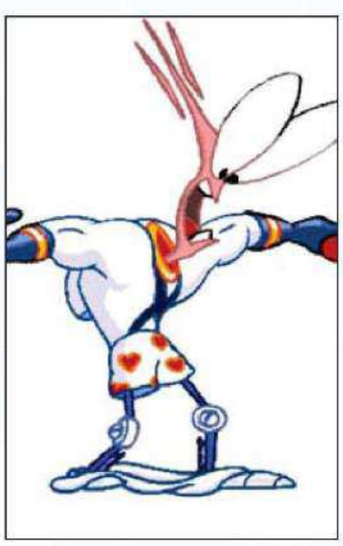


⊛ El jeto (por así decirlo) de Jim acabó saliendo por todas partes. De juguetes a mochilas escolares.





Ⓒ Esto habría sido todavía mejor que el maravilloso GigaSmith del final de *Path Of Neo*: GODZILLASMITH. Los Wachowski estaban en su salsa con Perry.



Ⓐ Los noventa, cuando las superproducciones tenían alma de independientes.

darle al bombo sobremanera, con Shiny y su gusano ocupando todas las portadas del sector. Y la maquinaria el marketing no se quedaría corta: nunca antes un estudio había licenciado tan agresivamente como lo hizo Shiny: caretas de *Earthworm Jim* para Halloween, muñecos, sábanas, serie de dibujos animados, tebeo de Marvel...

"Recuerdo que fui a Sega con *Earthworm Jim*, directamente me dirigí a Chris Garske, que era vicepresidente de compras. Fui a su oficina de San Francisco con el director de Playmates. Nos empezó a contar que era muy difícil publicar en Mega Drive, y que no podía garantizarnos nada, etcétera, todo muy pesimista, preparándonos para lo peor... Algo que, en cuanto le enseñamos el juego, cambió como de la noche a la mañana: de repente, se nos abrieron todas las puertas".

Shiny empezó a preparar la secuela de *Earthworm Jim* de inmediato, pero había un problema potencial en el horizonte: el poligonazo. La industria se estaba preparando para los entornos tridimensionales y Perry tenía un problema entre manos: su estudio tenía a los mejores artistas y animadores 2D del sector, incluso su propia tecnología propietaria, 'Animotion'. Pero Perry sabía que no había futuro sin los polígonos, así que aceptó lo inevitable y empezó a invertir dinero propio en investigación y equipo, mientras contrataba a expertos en este nuevo campo.

"Fue un error: estaba contratando gente experta en el 3D, no gente experta en videojuegos", admite Perry. "También adquirí unas estaciones de trabajo carísimas de Silicon Graphics computers. Valían como 25.000 dólares cada una, y otros 25.000 para el software, más unos 10.000 en licencias de suscripción. De repente me vi tirando de chequera, pillando gente que sabía que ni siquiera creía en lo que hacíamos y el equipo original cada vez más cabreado. Fue más o menos por entonces cuando Interplay apareció en escena y me propuso comprar Shiny", interés que Perry sitúa en el acuerdo de publicación de *Earthworm Jim Special Edition* para el Mega CD.

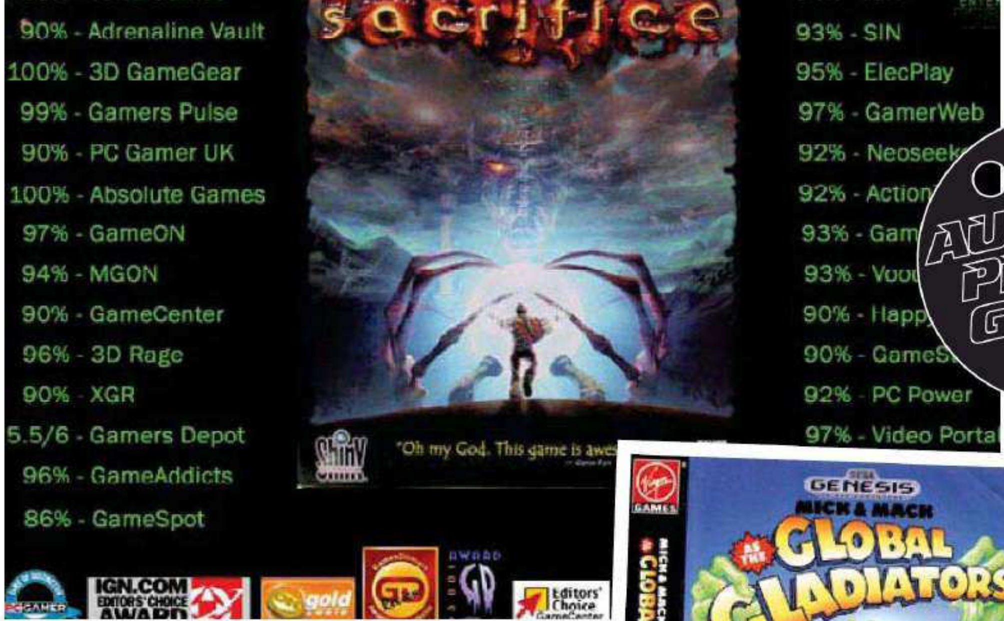
"*Earthworm Jim Special Edition* suponía un trato más favorable para nosotros que para Interplay, pero creo que a ellos les gustó nuestra forma de negociar, que les demostrásemos que éramos gente seria", dice David. "Para mí, en realidad, suponía una forma de salir de todo el embrollo. Así que vendí la compañía a Interplay y justo entonces, bum, resulta que mi equipo se vuelven dioses de los polígonos, sólo era cuestión de que se pusiesen en serio. Lo curioso es que la negociación casi se cae por los últimos diez mil dólares. Como no nos pusimos de acuerdo, decidimos apostar esa cantidad a una partida de billar: ¡y casi gano esa maldita partida!.

Teníamos un programador, Andy Astor, responsable de herramientas. Para *Earthworm Jim* creó las herramientas y, cuando nos pusimos con *Earthworm Jim 2* empezó a picar código final. La conversión de *Earthworm Jim Special Edition* la hizo él solo, e incluso así no fuimos consciente de sus superpoderes: hasta se empeñó en que podía hacer 3D, así que se inventó, desde cero, completamente solo, un motor 3D. Le ascendí y contratamos un programador de apoyo sólo para él, Martin Brownlow."

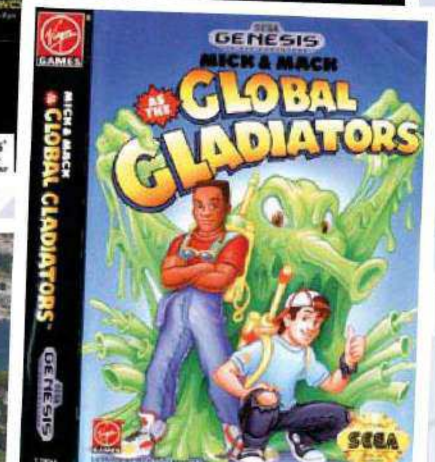
Playmates pidió a Shiny otro juego, uno que pudiese igualar el éxito de *Earthworm Jim*, y el estudio contestó con la propuesta de *MDK*, algo que a Playmates no le hizo mucha gracia.

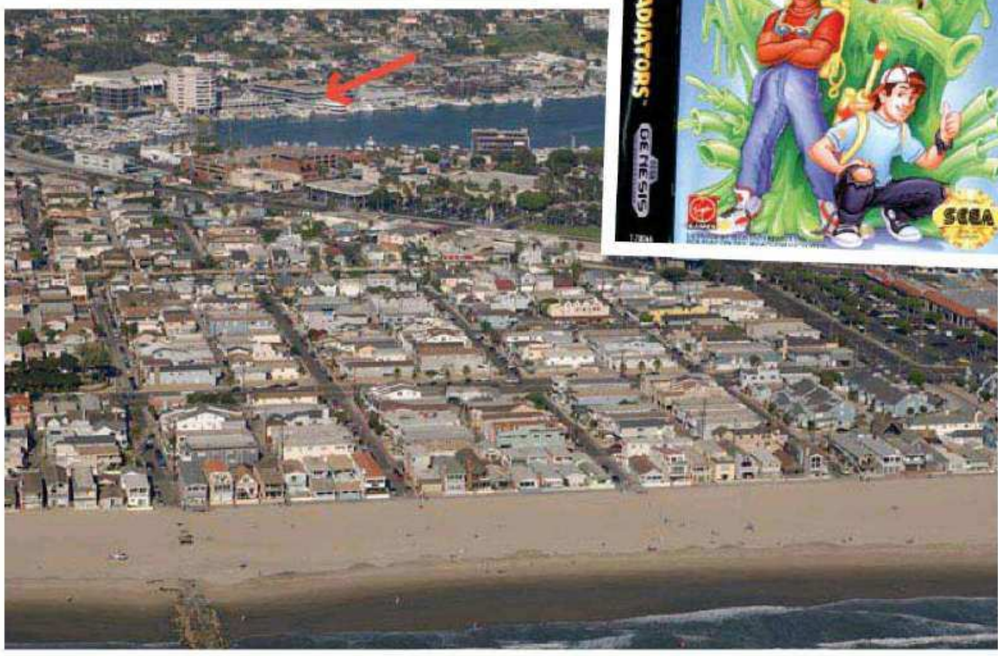
"Teníamos todos estos storys explicando cómo sería el primer videojuego de francotiradores de la historia, pero simplemente no les interesaba", recuerda Perry. "Así que Nick Bruty y Bob Stevenson tomaron la opción de renderizar esos storyboards con 3D Studio y crear un vídeo con ellos. Cuando le pedimos a Playmates que se reuniesen con nosotros de nuevo, les pusimos el vídeo y ahí cambió la cosa. Fue como '¡Oh, Dios, esto es la pera!'. Querían hacer juguetes, conseguir una serie de tele, otra vez lo mismo".

Con el juego en marcha, Perry se puso en contacto con el estudio canadiense de animación CGI Mainframe Entertainment para poner en marcha una serie basada en *MDK*. Mainframe era de los pocos



Ⓐ Odiamos las notas, vale, pero... mira qué notazas.





Ⓐ El retiro vacacional que Shiny tenía en Newport, debajo de esa atracción turística que es la Flecha Roja Gigante.

AÚN MÁS PERRY-GRAFÍA



Global Gladiators

"A los niños les gustan los videojuegos, a los niños les gusta McDonalds, ergo nuestro pequeña compresión de la lógica nos indica que un videojuego con MacDonalds debería gustar el doble". Gente de marketing: hay que quererles. Lo mejor de *Global Gladiators* fue la música de Tommy Tallarico y el hecho de que un juego de McDonalds ganase GOTYs: qué puro era el pasado.



Cool Spot

Es posible que Dave Perry tenga todavía más culpa que Miyamoto o Naka del auge de las mascotas en 16 bits, con todos los estudios intentando crear el bicho millonario. Sobre todo cuando consiguió hacer *otro* jueganuncio amasador de premios, aclamado como uno de los más cucos de todos los tiempos en Mega Drive. Protagonizado por el punto rojo de 7 Up. Pero claro: "eran los 90".



Disney's Aladdin

Aladdin fue *el* plataformas de Mega Drive, tal vez porque hacia honor al género, en vez de limitarse a meter una bola azul con pinchos y zapatillas en tubos y muelles sin el más mínimo control por parte del jugador. De las pocas, de las poquísimas veces que un jugador de Super Nintendo (herzios aparte) miró con envidia a lo que estaba pasando en Mega Drive.



Earthworm Jim

Doug TenNapel trajo bajo el brazo el primer proyecto de Shiny. Un gusano con un traje espacial que le dotaba de poderes y armas y fue el epicentro de un estilo gráfico y un festival jugable que tal vez no se repitiese nunca, ni en Shiny ni en ningún otro estudio, hasta los tiempos de *Viewtiful Joe*. Y aún así: el juego de Shiny todavía sigue siendo una de las cinco mejores cosas de los 16 bits de Sega.

capaces de hacer programas en 3D por aquella época y Perry quería algo así para su *MDK*. Las negociaciones fueron más o menos sencillas: "estábamos lanzados otra vez: teníamos los juguetes, teníamos la tele, teníamos todo... Nos reunimos con Interplay -recordemos que aquí ya no soy el dueño de la empresa- y de repente empecé a arrepentirme de haber vendido Shiny. Tenía ya hasta el depósito por parte de Playmates, lo único que quedaba era firmar el acuerdo y celebrarlo. Entonces llega el presidente de Interplay y dice de repente que no, que no firma el acuerdo. '¿Por qué tenemos que hacer las cosas con esta gente, por qué no podemos hacerlo todo nosotros?'. Fue la reunión más frustrante de toda mi vida: tienes una serie de tele en marcha, tienes una línea de juguetes sólo para tu juego y sabes que con esas dos cosas viene todo lo demás: los tebeos, el merchandising, todo... Todo a la mierda, en una sola reunión, sin razón alguna. Una decisión estúpida que hizo que se me viniera el mundo encima".

Pese a la frustración, Shiny sacó adelante *MDK*, cuyo enorme éxito reforzó la reputación del estudio como fuente de juegos innovadores con estilo propio. El juego ponía punto y final a las exclusivas para Playmates y, con ello, Interplay empezaría a ordeñar la teta de las secuelas: un nuevo *Earthworm Jim* de Crave, *Earthworm Jim 3D* con el estudio escocés VIS Entertainment, las riendas de *MDK* en manos de los expertos en rol de BioWare...

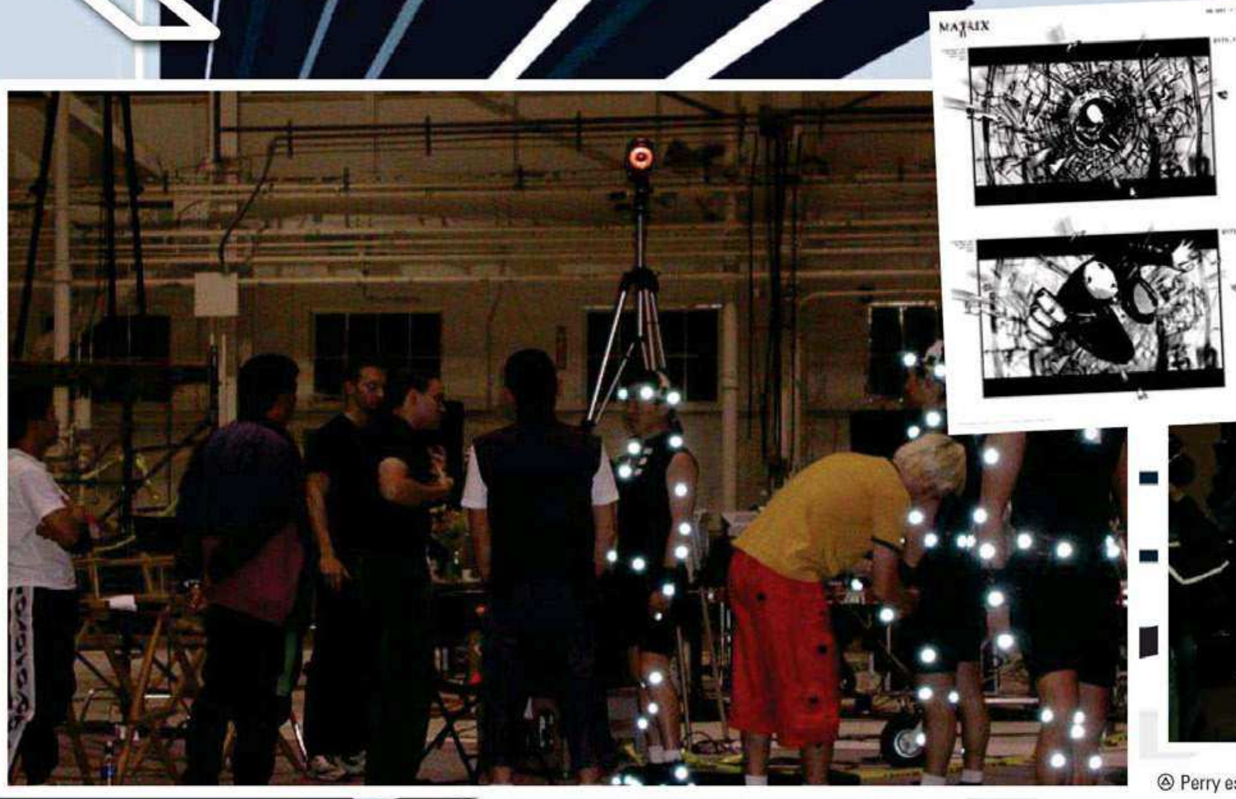
"No queríamos saber nada del asunto", salta David. "Mi idea era que había que sacar los juegos y hacer lo mismo que Blizzard: dejarlos en paz, no machacarlos con secuelas. Por aquel entonces yo era responsable de presupuestos y, si sabes cómo funcionan los estudios, tienes un cierto margen de gasto y, si tienes un juego en desarrollo, hay un tope del que disponer. Con lo que, con mi sabiduría infinita, se me ocurrió la mayor estupidez que he hecho en toda mi vida: desarrollar *cuatro juegos a la vez*".

Los cuatro juegoes serían *Sacrifice*, *Messiah*, *Wild 9* y *Stunt Copter*, una tarea titánica que pronto se cobraría su libra de carne entre los desarrolladores. "Estábamos demasiado dispersos, y había tan poco hueco en la oficina que no cabía ni un folio entre dos sillas. Si *Stunt Copter* existe es porque a mí personalmente me gustaban los helicópteros de aeromodelismo. *Messiah* era un juego que tenía tanto una mecánica nueva, la de posesión, como una nueva tecnología de teselado que nadie había visto antes. Y luego estaba *Sacrifice*, para el que utilizamos el motor de *Messiah* pero puesto de esteroides hasta las cejas. Finalmente, *Wild 9* se basaba en una idea que tenía sobre ser capaz de agarrar a tu enemigo, de manupularlo, de lanzarlo contra sus propias trampas. Todos los juegos tenían una razón de ser, pero nunca tuvimos los recursos para crear cuatro juegos a la vez y, peor, creó cuatro facciones dentro del estudio, algo que iba en contra de todo lo que era Shiny. Fueron tiempos muy duros".

A pesar de la presión que se iba acumulando en Shiny, *Messiah* tenía un gran motor detrás; *Sacrifice* se convirtió en un éxito de crítica; Sony Japan licenció *Wild 9*, que tenía sus fans, pero... ninguno de los juegos consiguió vender lo que pretendía Interplay en principio.

"Nuestro juego de helicópteros estaba basado en una de las premisas del aeromodelismo, el miedo a cargártelo, que te hace tratarlo con cuidado, dejarlo en la hierba y tratar de hacerlo volar un poquito y aterrizarlo, etcétera. Lo interesante es que vas de menos a más en la vida real, te pones retos para ver de lo que eres capaz. Así que hicimos un prototipo, sin más, no pretendía ser un juego, pero era tan

REPASO AL PASADO





Perry es el tipo de la derecha. El de la izquierda es un ente inmortal sin emociones humanas.

adictivo que decidí meterle dinero. Nuestra intención era venderlo lo más barato posible en PlayStation, pero Interplay decía que no, que era demasiado arriesgado. Así que hablé con Midway, les gustó y llegué a un acuerdo con ellos. Convirtieron el juego en algo distinto, más grande y complejo. Yo me salí del proyecto, que después recuperó Interplay para ponerlo a la venta", resume Perry el embolado.

El problema es que esa dirección que le dio Midway sí consiguió un número simpático de ventas y fans, pero evitó -o así lo sentían Perry y los suyos- que llegase al público másivo que preveían en Shiny. Eso sí, no había tiempo para llorar, porque Perry y su equipo empezaron a trabajar en *Enter The Matrix*.



"A los Wachowski les gustó mucho la pinta que tenía *Messiah*. Y creo que también eran fans de *MDK*", explica Perry. "Me pidieron que fuese al despacho de Joel Silver a conocerles. Y me vendieron la primera peli de *Matrix*, con un montón de storys y un vídeo de un barril en llamas ardiendo a cámara lenta. Entonces no me di cuenta, pero lo que me estaban enseñando era un demo del tiempo-bala. Como estábamos liadísimos con *Sacrifice* renuncié a la adaptación [risas]. Porque luego fui a ver la película y quería estamparme la cabeza contra la pared. Por suerte me llamaron un poco después y me dijeron que si había visto la película y que si quería hacer el videojuego de *Matrix Reloaded*. Ahí por supuesto mi respuesta fue '¡dios, sí!'. Querían hacer algo nuevo, algo distinto y que las películas y los juegos se complementasen. Nos dijeron que podíamos contrar con todos los actores, con la música, que nos escribirían una historia propia y que la rodarían con el reparto. Como te puedes imaginar, estábamos flipando.

El problema es que los planes que teníamos eran demasiado ambiciosos, resultaba casi imposible meter todo eso en un juego", prosigue Perry. "Había demasiados problemas técnicos, demasiadas complicaciones. No puedo sentirme mal del todo porque todo el mundo lo hizo lo mejor posible y además nos pasó algo muy loco: nos desahuciaron de nuestro edificio. Nuestro contrato de alquiler estaba a punto de vencer y el arredandor me dijo que si iba a renovarlo. Por entonces teníamos demasiados empleados y no cabíamos (teníamos que pensar en mudarnos), así que le pedí que si podíamos ir mes a mes hasta terminar el proyecto. Me respondió que sabía que iba a decir eso y que ya había firmado para un acuerdo con un tercero, que teníamos tres meses para irnos. Nos quedaban unos cinco o seis meses para terminar *Enter the Matrix*, así que la noticia no pudo venir en peor momento".

Incluso así, *Enter The Matrix* fue un exitazo para Atari (vendió cuatro millones de copias sin esfuerzo), tanto que compraron Shiny por 47 millones de dólares a una Interplay que ya empezaba a estar contra las cuerdas.

"Ganaron cientos de millones, claro que era un buen acuerdo para ellos", cuenta Perry. "Ahí empezamos a trabajar en *Path Of Neo* en un sitio estupendo, sin que Atari reparase en gastos. Trabajábamos en unas oficinas a medida, en un muelle de Newport Beach, con barcos amarrados pegaditos a nuestras ventanas, al sur de California. El problema es que Atari estaba empezando a quedarse sin dinero".

Perry decidió hablar con algunos amigos del pasado para su próximo proyecto: "Atari tenía bastantes ganas de que hiciésemos otro *Earthworm Jim*, por lo que decidí que iba a juntar de nuevo al equipo original. Les llamé, quedamos en las oficinas de Shiny y acordamos hacerlo otra vez. El plan era hacer un nuevo *Earthworm Jim* desde cero y reinventar el personaje, con un aspecto más contemporáneo, similar a lo que había hecho DC con *Batman*. Nos pusimos a ello y entonces Atari nos dijo que no podían

SHINY POR FECHAS: 1991-2008

1991 DAVID PERRY REALIZA SU PRIMER JUEGO PARA VIRGIN. EL ANUNCIO JUGABLE PARA MCDONALDS GLOBAL GLADIATORS.

1992 SEGA LE PIDE A PERRY LA CREACIÓN DE OTRO JUEGANUNCIO, EN ESTE CASO CON EL PERSONAJE DE 7UP COOL SPOT.

1993 EL ÉXITO DE COOL SPOT LLEVA A SEGA A PEDIRLE A PERRY UNA ADAPTACIÓN A VIDEOJUEGO DE ALADDIN, LA PELI DE DISNEY. EL JUEGO RESULTA SER UN TRIUNFAZO.

1993 SEGA LLEGA A OFRECERLE A PERRY EL PUESTO DE DIRECTOR TÉNICO DEL ESTUDIO SEGA TECHNICAL INSTITUTE. PERRY NO ACEPTA Y DECIDE MONTAR SU PROPIO NEGOCIO.

1993 PLAYMATES TOYS FUNDA, A CAMBIO DE TRES EXCLUSIVAS, UN ESTUDIO PROPIO PARA PERRY. SHINY ACABA DE NACER.

1993 LA ENTRADA DE DOUG TENNAPEL TRAE CONSIGO A CIERTO GUSANO CON TRAJE DE ASTRONAUTA.

1994 EARTHWORM JIM 2 SERÁ EL ÚLTIMO JUEGO QUE PERRY PROGRAME DIRECTAMENTE EN SHINY: DIRIGIRÁ, DISEÑARÁ Y GESTIONARÁ EL ESTUDIO, PERO LEJOS DEL CÓDIGO.





PERRY-GRAFÍA FINAL



MDK

¿Murder Death Kill [Asesina-Muerte-Mata]? ¿Max, Dr. Fluke, Kurt? ¿Mrs. Donkey Kong? Independientemente de lo que signifiquen esas iniciales, lo cierto es que la primera incursión de Shiny en el mundo de los polígonos dio como resultado un clásico instantáneo en forma de adrenalina incesante. Cada elemento de *MDK* -concebido con mimo artesano desde su iconografía gótica hasta su humor negrísimo, pasando por sus brillantes diálogos- giraba en torno a un único concepto: la idea de Nick Bruty de que el videojuego como medio necesitaba más rifles de francotirador.



Messiah

Messiah nos ponía en la tecnológicamente impresionante piel de Bob, un querubín gordote y risueño inmerso en una guerra a tres bandas entre Dios, Satán y la Humanidad. Bob recorre una Tierra en la que se dan la mano el Apocalipsis inminente, la ingeniería genética para crear mutantes superpoderosos y una estética cyberpunk muy *2000 AD/Metal Hurlant*. *Messiah* fue un hito tecnológico, aunque como juego se nos quedaba un poco corta su mecánica de posesión de humanos, en un rango de profesiones y habilidades que iban desde prostitutas hasta soldados de asalto.

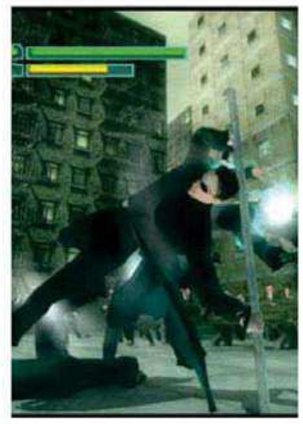
Sacrifice

A partir de una versión más refinada del motor de *Messiah*, *Sacrifice* tiene un hueco eterno en los corazoncitos de los jugadores de estrategia de PC... En los de los cuatro que lo hemos jugado, porque es que nadie le hizo ni caso. Consiguió algo muy difícil para un RTS (y más en una época donde le pegabas una patada a una piedra y te saltaban al ojo cuatro clones de *Westwood*): combinar con sentido del humor una jugabilidad original y refinada, una gestión de recursos que no aburría y unos hechizos que empujaban a pensar que Shiny había cogido más de una carta prestada de la baraja de Bullfrog. Es estupendísimo.



The Matrix

Enter the Matrix y *Path Of Neo* son dos de los juegos más criticados de la pasada década. El primero, de acuerdo, fue un desastre técnico en consolas -en PC, bien parcheado, tiene escenas absolutamente memorables-, obligado por la fecha de estreno de la película. Pero el segundo es uno de los mejores juegos de Superman hasta la fecha: porque Neo no es otra cosa que una revisión aún más mesiánica de el Último Hijo de Krypton. Entre el final GalactuSmith y un repaso al cine de terror (Neo contra vampiros y hormigas gigantes), tanto Perry como los Wachowski se lucieron.



financiar el juego. Teníamos un problemón ahí: ya habíamos empezado el desarrollo del motor para el juego y varios diseñadores estaban ya creando niveles mientras poníamos la tecnología en marcha. Además, yo estaba con otro diseño al mismo tiempo: un juego llamado *Plague* con cosas asombrosas dentro, que no se habían visto nunca. La historia es que estábamos peleando para poder conseguir entre 10 y 12 millones de dólares de presupuesto y yo lo que necesitaba de verdad eran unos veinte millones, porque quería que fuese una cosa épica".

Atari, prácticamente desangrada, le pidió a Shiny un juego de lucha tipo *Matrix* para PSP [*Age of Elements*, anunciado en el E3 de 2006], cuando llegó el desastre: "cada vez había menos y menos dinero disponible y entonces Atari anunció que cerraba todos sus estudios de desarrollo", concluye Perry.

"Me pusieron una fecha límite para encontrar un comprador (marzo de 2007) antes de que nos cerrasen las puertas para siempre. Me mentalicé y le prometí a mi equipo que encontraría un nuevo hogar para Shiny. Me reuní con dos grupos diferentes de inversores y tratamos de comprar entera Atari Corporation para salirnos de Infogrames. Les ofrecimos cientos de millones de dólares, pero nunca aceptaron reunirse con nosotros. Alternativamente, encontré un comprador para Shiny. Y entonces, el mismo director financiero que me había puesto la fecha límite dimitió y Atari ya no quería vender. Con lo que no podía comprar Shiny y no podía comprar Atari y no podía desarrollar juegos. Fue entonces cuando decidí pasarme a la consultoría. Más o menos diez meses después, Foundation 9, uno de los grupos que había contactado para la maniobras que mencionaba antes, compró Shiny. Así que al menos había conseguido lo único que de verdad me importaba, que es que el equipo encontrase una salida tras tantos años de trabajo".

Los tres años siguientes, David se dedicó a poner en marcha su consultoría, GameConsultants.com (que echó un cable en el estupendo *The Darkness*) y otros cuantos proyectos, incluyendo canales de inversión para videojuegos, aparte de la infraestructura para poner en marcha el MMO *Age of Conan* y, en 2008, una pequeña compañía holandesa llamada Gaikai, que se dedicaría a perseguir el juego por streaming, cuando la Nube era sólo un sueño lejano. Gaikai es, hoy, el brazo armado de Sony de cara al futuro, con David Perry al frente

Shiny terminaría fundiéndose en 2007 con The Collective, tras un último juego (la adaptación de *La Brújula Dorada*), bajo el nombre Double Helix Games. Al parecer, la venta fue un timo, y Foundation 9 no adquirió los derechos de ninguna de las propiedades de Shiny. Es una historia que no ha acabado bien para nadie: Double Helix todavía tiene que sacar un buen juego (lo más cercano fue *Front Mission Evolved*) e Interplay ha puesto a Gameloft a explotar *Earthwom Jim* para plataformas móviles. Ojalá Perry re-rescate algún día el estudio que un día creara.

1995 MIEMBROS DEL EQUIPO ORIGINAL DEJAN EL ESTUDIO TRAS EL SALTO DE PERRY A LOS POLÍGONOS.

2002 PERRY VENDE -"EL MAYOR ERROR DE MI VIDA"- SHINY A INTERPLAY.

2003 ATARI SE DEJA CASI 50 MILLONES DE DÓLARES EN SHINY.

2007 SHINY SE MUDA A NEWPORT BEACH.

2007 ATARI VENDE TODAS SUS PROPIEDADES POR TROZOS: FOUNDATION 9 SE QUEDA CON SHINY.

2008 NACE DOUBLE HELIX GAMES, FUSIÓN DE SHINY Y THE COLLECTIVE. JUEGOS BUENOS HASTA LA FECHA: CERO.



Estas fotos de Shiny son como de colegio: días felices, manualidades absurdas.



Atari CX-40/Atari Standard joystick

■ El mítico, original y aceptablemente sólido joystick de la Atari VCS/2600. Un icono del diseño ochentero, obligatorio en todos los hogares aunque sea como centro de mesa, como adorno imprescindible en las cenas navideñas. ¿Aún no tienes uno en un lugar preferente de tu salón? Tú no eres ni un retropajero ni nada.

Digital vs Analógico

■ Los joysticks que solíamos ver en el Estado español, hasta la llegada de los compatibles con IBM PC, eran en su mayoría digitales -quizá con la única excepción de los mandos de Dragon.

Grosso modo, en un joystick digital cada movimiento de la palanca se traduce en una pulsación, lo mismo que sucede al apretar una tecla, y por eso el movimiento lo recoge un *pulsador*. Un joystick analógico, sin embargo, tiene recorrido, es decir, el ordenador o la consola pueden leer el ángulo exacto en que estamos inclinando la palanca; y no funciona con pulsadores, sino con *potenciómetros*. Un juego diseñado específicamente para usar un mando analógico sería capaz de leer la posición de la palanca, de forma que empujándola un poco nuestro personaje andaría, llevándola al tope correría.

Era relativamente habitual encontrar mandos analógicos para los Dragon, compatibles PC, Tandy, Apple II, BBC Micro o Acorn, ya fueran Electron o Archimedes (para estos tres últimos, habitualmente de la marca inglesa Voltmace).

PALOS DE DIVERSIÓN

Por_JAIME GONZÁLEZ

Lo inventó Ralph Baer. O, mejor dicho, Ralph Baer fue el primero que adaptó un dispositivo de control, hasta entonces sólo presente en las cabinas de las aeronaves, a los videojuegos. Y más concretamente, fue en 1967 cuando Mr. Baer se las apañó para mover un punto en una pantalla de televisión, arriba y abajo, a la izquierda y la derecha, con un joystick.

Pero fue Sega la primera en darle un uso comercial al invento, al incluir un joystick de un solo eje en su recreativa electromecánica *Missile* (1969), para permitir que el "punto de vista" del jugador se moviera a izquierda y derecha dentro de la esfera de un presunto rádar. Taito siguió por ese camino, implementando un joystick más complejo, de dos ejes, en *Astro Race* (1973), y dos joysticks (uno para mover al personaje, otro para indicar la dirección de sus disparos) en *Gun Fight/Western Gun* (1975).

Mientras, la consola que pariera Baer, la Magnabox Odyssey de 1972, no incluía un joystick como dispositivo de control, sino un paddle, como la mayor parte de los pongs fabricados por aquel entonces. Una de las primeras consolas que incluyó joysticks fue la Fairchild Channel F de 1976, cuyos mandos (se incluían un par de ellos con el aparato) permiten, al mismo tiempo, mover la palanca en las cuatro direcciones clásicas, y rotarla a izquierda y derecha como sucede con los paddles. Los botones de disparo actuan cuando se presiona la palanca hacia abajo o se tira de ella hacia arriba.

Y luego ya apareció el joystick por antonomasia, el clásico joystick de la Atari 2600 (1976), y se abrió la puerta a todo tipo de diseños más o menos acertados, usables o inusables, absurdos, visionarios, locos. Lo que viene a continuación es un repaso por algunos de ellos que, sin pretender ser exhaustivo, quiere enseñar unos pocos clásicos, otros raros, o los que tenían la publicidad más aberrante. Pero antes, un par de aclaraciones; la primera: las consolas de primera generación, los pongs clásicos, solían incluir paddles como dispositivo de control, salvo algunos casos



» El Deluxe Joystick analógico típico de un Tandy CoCo, primo hermano de los Dragon.



» Joystick analógico Advanced Gravis para Apple II.



» ¡Ojo!, el típico mando de Videopac no era en realidad analógico, sino digital, aunque el tacto invite a pensar lo contrario.

Joystick incrustados

■ Hubo fabricantes a los que les dio por implementar un joystick en el teclado del ordenador. Teniendo en cuenta que los joysticks eran probablemente el periférico que más se estropeaba, la decisión de sus diseñadores no parece muy sabia, a no ser que el mando que incluyeran fuera especialmente robusto; y ninguno de los que vamos a citar lo era.

Spectravideo fue quizá la compañía pionera en este tipo de diseños, ya que metió una palanca en lugar de las teclas de cursor en su SV-318 de 1983; dicha palanca desapareció en los modelos sucesivos de la marca. Al año siguiente fue Sony la que lanzó una serie de MSX, los Hit-Bit 101/201/501, en los que se podía incrustar una palanca en medio de la cruceta de cursores. La cosa tampoco terminaba de ir muy fina, y la palanquita de quita y pon se solía perder irremediablemente.

En 1985, tras un par de años de anuncios en falso, por fin vieron la luz los Enterprise 64/128, que también traían un joystick de serie a la derecha del teclado, sustituyendo a los cursores como en el SV-318; y aunque a primera vista parece menos sólido que los de Spectravideo o Sony, aún funciona muy bien en los Enterprise que continúan vivos hoy día. Por último, la compañía húngara Videoton comercializó a partir de 1983 la serie de ordenadores TVC, con un diseño basado en los Enterprise, joystick incluido; pero la de los TVC era un desastre, no respondía bien ni cuando los ordenadores estaban nuevos.



» Sony HB-101



» Enterprise 128



» Videoton TVC-32

Switches y SWITCHES

■ ¿Por qué hay joysticks que se rompen con mirarlos? ¿De qué depende el tacto y la respuesta de una palanca digital?

Los primeros pulsadores eran frágiles e imprecisos. La mayoría era una variación sobre el mismo tema, se parecían al joystick de la Atari 2600: una pequeña chapa cóncava de metal que se apoya sobre la placa donde está dibujado el circuito. Al presionar una de las direcciones de la palanca, o el botón de disparo, la chapita se hunde, toca en el contacto que tiene debajo y cierra el circuito que informa a la consola u ordenador del estado del joystick. Si la chapita se agrieta o se parte, deja de ofrecer resistencia, la palanca ya no vuelve a su posición original y/o deja de cerrar el circuito. Con semejante despropósito de diseño, es fácil imaginar por qué muchos joysticks duraban una o dos partidas.

Otro invento fue el del Datasoft Le Stick, un precursor del Wiimote en el que unas barritas de mercurio cerraban el circuito; irrompible porque no se sujeta a nada, la palanca se coge en vilo, pero de acuerdo con los que lo han probado es impreciso, y su manejo desconcertante.

Todo eso cambió cuando los joysticks domésticos empezaron a incluir pulsadores como los de las máquinas recreativas. Modelos como el Phasor One o los Telemach ya montaban microswitches de este tipo, que además tienen una forma y un tamaño estándar, son fácilmente sustituibles cuando se estropean y se pueden encontrar aún en las tiendas del ramo. Así que si estás inmerso en el difícil proceso de elegir un joystick, procura que el que escojas lleve micropulsadores de recreativa: nunca más volverás a recurrir a QAOPespacio.

» Pulsadores de recreativa, sueltos y montados en palanca o en botón.



» Las chapitas del Atari CX-40, a la izquierda. A la derecha, la pieza que realiza la misma función en joystick de MHT. Se pueden comprar repuestos de las primeras en varias tiendas online.



concretos (los que incluían juegos de tiro al blanco, como los sistemas SD 050/070/090 de Soundic y compañía, o un clásico hispano, el Video Pinball 10 de Mareé Electrónica).

Las consolas de segunda generación se dividieron: la Bally Astrocade conservó el paddle, la RCA Studio II optó por un teclado (¡!), y las Atari, Coleco, Odyssey^2/Videopac y las Arcadia y sus clones incluyeron joysticks. La Intellivision lleva, sin embargo, uno de los primeros pads, y lo mismo se puede decir del mando de la Vectrex: teniendo en cuenta la disposición de los botones y que la palanca se puede controlar con el pulgar, ¡oiga, eso es un protopad!. La consolas de tercera generación ya se lanzaron al pad sin discusión, y lo raro es encontrar un mando específico para Famicom/NES, Master System o Atari 7800 en formato joystick. Y a partir de ahí nuestras queridas palanquitas quedaron desterradas a los salones de recreativas y a los simuladores de aviones.

Pues bien, esto es un informe sobre joysticks. Ni paddles, ni pads, ni volantes, ni trackballs, sólo joysticks. Si os interesa el tema y queréis saber más de estos chismes, hacédnoslo saber en los foros y procuraremos hacer más artículos de este tipo.

Segunda aclaración. Al lector le podrá sorprender el nombre con que aparecen referenciados algunos joysticks: "En la caja de mi mando ponía QuickShot, lo recuerdo perfectamente porque estaba comiendo un sandwich de Nocilla cuando me lo trajeron. ¡Y el cateto del redactor lo llama QuickJoy!". Esto es debido a que las compañías europeas y estadounidenses plantaban su marca en aparatos genéricos importados de China, Hong Kong o Taiwan, diseñados en Occidente o no; y así el Konix Speedking se comercializó en Estados Unidos como Epyx 500XJ, y el Elite Multi-Function 2002 vendido en el Reino Unido es el Sigma Joyboard de la RFA. Nosotros somos ajenos a todas estas decisiones empresariales, ¡no nos culpéis del desatino!







Fairchild Channel F

■ Con una mano coges el mango, y con la otra el pomo triangular que hay en la punta de la palanca. El pomo lo puedes mover en las cuatro direcciones, y también tirar de él, retorcerlo, y empujarlo hacia abajo. Uno de los diseños más ignorados y más versátiles que te puedas echar a las manos, y difícil de replicar en un emulador: la excusa perfecta que necesitas para hacerte con la consola.

CBS Colecovision

■ Qué incómodo parece y qué incómodo es. Y encima los contactos de la plaquita que lleva dentro se ensucian, y deja de funcionar bien, lo mismo que la membrana del teclado. Y dice la leyenda que si lo enchufas o desenchufas con la consola encendida, te cargas unos diodos y deja de funcionar del todo, y teniendo en cuenta que hay unas cuantas Colecovision por ahí fuera a las que no les va el mando, la leyenda debe de ser cierta. Es mejor prescindir del chisme que venía de serie y sustituirlo por un Super Action Controller que lleva una palanca arcade: aunque no es mucho más fiable, por lo menos tiene un tacto digno.

Atari 5200

■ La palanca de la 5200 era analógica, pero analógica de un tipo extraño: no volvía al centro, no tenía autocentrado. Si la empujabas hacia arriba, ahí se quedaba, como el mando de los primeros pongs, como la seta estropeada de una PSP. Los usuarios de 5200 no le tienen el más mínimo cariño al mando de serie, e históricamente han buscado mil alternativas con que sustituirlo.



Atari Pro-Line/Deluxe Joystick /Super Controller

■ ...de sobra conocido por su forma de ataúd, se adjuntaba con las Atari 2600 Jr y 7800. Hay variantes: el original americano lleva una chapa metálica con el logo de Atari, y la pieza de plástico con la que se agarra la palanca tiene otra forma, no tan redondeada como la de la imagen. El de la foto es un descastado sin marca alguna, pero se incluía con las 2600 Jr vendidas en el Estado español.



Joysticks Commodore

■ El marrón es un modelo 1342, el negro es un 1341, variante del primero para C16/+4, y el blanco es un 1311. El último, el pequeñajo, es el más resistente de todos, y el que mejor tacto tiene. Es una evolución del joystick del Vic-20, que a su vez copiaba al Atari CX-40.



Sinclair SJS1/SJS2 e Investick

■ Hubo que esperar a que Sir Clive desapareciera de escena para que los Spectrum tuvieran joysticks "oficiales". Amstrad e Investronica comercializaron los SJS1/SJS2 (incluidos con los Spectrum +2/A/B/+3) e Investick (ofrecido junto al Inves Spectrum 128), respectivamente. Ninguno de ellos es una maravilla, se rompen fácil, pero por lo menos ya se pueden conectar directamente al ordenador sin necesidad de interfaces añadidos.

Sega Master System Control Stick

■ De los pocos joysticks que era relativamente sencillo encontrar para las consolas de tercera generación. Este en concreto se aprovechaba de su similitud con la palanca de cambios de un coche, y se suponía que iba muy bien en juegos de carreras; era mentira, ni lo intentes. El Hang-On se juega con pad.





» También hay joysticks para Megadrive, mucho más conseguidos, como el oficial de Sega o el Megamaster de Saitek; ¡con chismes así no hace falta dejarse la pasta en un Hori de importación!.





» Publicidad del distribuidor en España, Erbe.



» Publicidad de Centro Mail en *Micromanía* de diciembre de 1990

Phasor Onen

■ Joystick de los de sostener en la mano, como los de la Channel-F. Y duradero, y con micropulsadores arcaderos, y en dos colores: rojo o negro. El PVP, en su día, en el Reino Unido, era de 12,95 libras, unas 3.500 pesetas, que era por lo que venía a salir aquí. Una opción muy recomendable.



Mastertronic Magnum

■ Otro de los buenos, cómodo, con buen tacto y microswitches de recreativa: de hecho, prestad atención a la caja en que lo vendían, es una réplica de un mueble arcade. También era del club de las 12 libras, como el Phasor One y el Speedking.



Konix Speedking/Epyx 500XJ

■ Hay múltiples variantes de uno de los joysticks más sólidos y con mejor tacto que se hayan fabricado: los tenemos con la pegatina más oscura, con la pegatina más rojiza, con autofire, sin autofire, para Spectrum +2/+3, para PC (la palanca ya no es digital, sino analógica, y se debe calibrar), para NES… 3.545 pesetazas costaba en Alcampo a finales de los ochenta, y buena inversión que era. La única pega: que te obligaba a coger la palanca con la mano derecha y a disparar con la izquierda, y eso no es costumbre en estas tierras.



Konix Navigator

■ Como el Magnum, el Phasor One o el Sting-ray de Logic 3, todos ellos mandos consistentes que se sostienen en vilo y que montan micropulsadores. La gracia del Navigator es que tiene un diseño ultra futurista y que era más pequeño que los demás, apto para manos prepúberes. Lo podéis encontrar con conector doble para Spectrum +2/+3.



Telemach Professional/200

■ El clásico de Alfamatic (más tarde fabricado por Industrias Lorenzo) es más baturro que Paco Martínez Soria: los primeros modelos, los Professional, están construidos en madera. Los hay con palanca corta y con palanca larga, y un modelo doble con dos palancas y cuatro botones que pesa y ocupa como si tuviera un muerto dentro (y ojito con su precio: la subasta de uno de ellos en eBay terminó por 357 euros hace unas semanas). Para configurarlos (puedes elegir entre tres modos de funcionamiento: MSX-Amstrad, Spectrum +2 y norma Atari) tienes que abrirlos y cambiar a mano el conexionado, fijándote en un esquema.

Los Telemach 200 ya son de plástico, y en el modelo básico incluyen un conmutador que permite seleccionar una de las tres configuraciones citadas. Pero luego los había para Master System, para Megadrive, para NES, para SNES y para PC, con dos, cuatro o seis botones, con los pulsadores de colores, o cuadradados, según le daba al tipo que hacía los pedidos a los proveedores.



» La locura definitiva eran los muebles, que consistían en un Telemach Professional doble incrustado en una recreativa. Había dos modelos, uno sin pantalla (se lo intentaban colar a los padres como una mesa de estudio con palancas), que se saldaba por 34.000 pesetas en diciembre de 1990, aunque había llegado a costar más de 50.000; y otro con todos los extras (palancas, monitor, cableado), y entonces tenías La Máquina en casa. Este último se ponía en 105.000 pesetas. Ambos se podían comprar en Coconut, aunque según un empleado de la tienda de Madrid no llegaron a vender ninguno que él recuerde: los dos que tuvieron en stock terminaron en manos de los trabajadores a precio de coste.





JOYSTICK'S

CHEETAH 125+	2200
KONIX	2500
SUPER PRO	2995
SUPER SHOT (STANDARD)	2550
SUPER SHOT SUPREME	3250
SLIK STIK	1500
TAC 50	3600
TELEMACH MADERA	8500
TELEMACH 200	7600
ZERO ZERO JUNIOR	1200
JOYSTICK PC + TARJETA	6000
MESA TELEMACH	34000

» Publicidad de Coconut en *Micromanía* de diciembre de 1990



JOYSTICK'S

CHEETAH 125 +	1.800
CHEETAH MACH 1	3.400
KONIX	2.800
KONIX AUTO FIRE	3.400
QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT 2	1.500
QUICK SHOT 2 TURBO	2.800
PRO 9000	3.400
PHASOR ONE	3.200
SWITCH JOY	3.200
ZERO ZERO CPC	1.800
ZERO ZERO MICROSUITCH	2.700
JOYSTICK PRO/TELEMACH	6.800
JOYSTICK PRO DOBLE	12.500
TELEMACH (MESA DE ORDENADOR + MONITOR COLOR + JOYSTICK PRO 2 JUGADORES)	105.000



» Publicidad de Coconut en *Micromanía* de julio de 1988



Competition Pro

■ Dicen los ingleses que este es el mejor joystick al que se puede aspirar; serán ellos. Y no es que sea malo, que tiene pulsadores profesionales y todo, pero no nos engañemos, no tiene nada que hacer al lado de un Telemach o de un Elite Multi-Function. Lo puedes encontrar en formato Competition Pro, o comercializado por Zip Stick como el de la foto.

Quickshot Maverick 3

■ Otro chisme muy bueno, aunque el tacto sea regulero: se tiró cinco días a disposición del público durante Gamefest, y sobrevivió a los embates de la chavalería. Especialmente indicado para Commodore C64 y Atari XL, aunque tiene conmutador de sistemas como el Telemach 200.



SVI Quickshot II

■ El típico joystick que tenía todo el mundo, y mira que era malo. Y encima se fabricaron (y lo que es peor, se vendieron) decenas de imitaciones, como las réplicas chinas de Quickshott (nótese la 't' doble al final). Spectravideo comercializó un montón de modelos de Quickshot, e incluso sacó un modelo, el Quickshot II Turbo, con la carcasa de color rojo, con micropulsadores; pero eran en su mayoría un horror. Evítalos si puedes.



Cheetah The Bug

■ Como el Speed King, pero mucho más pequeño ¡y se puede coger con cualquiera de las dos manos! Buen tacto, sólido, palanca con microswitches, un lujo que no se vio mucho en el Estado español porque parece que nadie se animó a distribuirlo aquí. Viéndolo por delante asusta.







Elite Multi-Function 2002/Sigma Joyboard

■ Híbrido que mezcla paddles y joystick de calidad, con palanca y botones de recreativa. Muy orientado a los ordenadores de Commodore, y en concreto a los VIC-20 y C64, para los que se comercializaron juegos específicos de paddle. Si puedes echarle el guante a uno, ¡no lo dudes!

The Terminator

■ Estoooo, sí, es un joystick, no un artefacto salido de las trincheras de Marne. La palanca es la barra de metal que hay arriba, se mueve en las cuatro direcciones básicas, y dentro lleva micropulsadores de los buenos. El botón de disparo es la espoleta, la aprietas y ¡bum! La anilla no sirve para nada, es decorativa. En cualquier caso, el Terminator no sólo es bizarro, es además un buen mando.

Cheetah CharacteriSticks

■ Los de Batman (el negro, basado en *Batman Returns*, el otro más frankmilleriano) molan, las figuritas son casi de colección; el de Bart es incómodo y casi inusable, pero está bien acabado; el de Alien 3 es una bizarrada, se coge bien, está logrado y da miedo; y el de Terminator es un bluff: antiergonómico, feo y mal hecho, dos cachos de plástico barato cuyo molde no encajaba bien. La base que llevan es la de un Cheetah 125+ o la de un Amstick, dependiendo del modelo, y tanto uno como otro son joysticks lamentables, poco resistentes y con un tacto blando e impreciso. Sacaron todo tipo de variantes: para norma Atari, para NES, para Megadrive…





» Publicidad del Cheetah 125+ en la *Commodore User* de diciembre del 87: Thatcher se equivoca de joystick y volatiliza una ciudad de verdad.



Ktron Stealth

■ Es complicado explicar cómo funciona: el mango de la izquierda no sirve para nada, no se mueve. El de la derecha sí, lo puedes mover hacia delante, hacia atrás, hacia arriba y hacia abajo. Si te dejas llevar por la emoción y te pasas estrujándolo, lo despiezas. Se supone que es muy útil para juegos de motos, pero no es más que otro timo. En el modelo de la foto se puede ver el doble conector para norma Atari y Spectrum +2A/B/+3.



Logic 3 Sting-Ray

■ En la línea del Navigator y del Phasor One, con palanca con microswitches, buen tacto, sólido, un poco más grande que el Konix y muchísimo más cómodo. Se puede coger con ambas manos, y disparar con el índice o con pulgar, y tienes modelos de norma Atari y modelos de norma Amstrad Sinclair. Raro, sí, pero también un acierto si tuviste/tienes la suerte de encontrarlo y comprarlo.



Logic 3 Manta-Ray

■ La respuesta de Logic 3 al Speed King y al The Bug, duro, divertido, más cómodo que el de Konix aunque también hay que cogerlo con la mano izquierda. Eso sí, tiene tres botones de disparo, autofire, doble conector para enchufarlo a sistemas con norma Atari o a un Spectrum +2A/B/+3. *Money's worth*, que dicen los ingleses.



Game Mate 2

■ En una época en que los walkie-talkies eran el juguete de moda, encontrarte con un joystick así no producía rechazo ni extrañeza, sino atracción; inexplicable, pero cierto. Lo de la izquierda no es una radio AM-FM, sino el receptor que se enchufaba a la consola. El señor de la foto de la caja no estaría tan feliz si supiera lo que van a gastar sus retoños en pilas.





Manix Twins

■ Engendro sin más interés que lo feo que es, y lo incómodo que es darle al botón de disparo. Bueno, también molan las fotos con que lo publicitaban, el niño loco alemán que salía en la caja y los anuncios era un adelanto de lo que nos íbamos a encontrar años después en youtube.

QuickJoy Superboard

■ El WTF de la lista, el burro grande, el que tenía que incluir más extras por absurdos que fueran. Un clon de los Quickshot, con todas las taras de los clásicos de Spectravideo, pero con seis botones de disparo, y hacen todos lo mismo. Tiene también autofire, selectores por todos lados y, por encima de todo, un pedazo de reloj-cronómetro digital que sirve para, para... ¿para qué puñetas sirve? Eso sí, es BONITO. Ah, también había un modelo con el reloj analógico.



El timo de la estampita

■ Habíamos jugado a las recreativas de *Centipede*, *Missile Command* o *Marble Madness*, y nos flipaba aquello de girar locamente la bola que controlaba nuestros disparos o que nos guiaba a la meta, era tan divertido como hacer la ruleta en el futbolín. Manejar un trackball era lo más, y las fotos del Quickshot IX prometían mucho, prometían replicar esa experiencia de juego en casa. Pero cuando por fin lo tenemos en nuestra manos, nos encontramos con que la supuesta bola no es tal, con que la bola no gira, porque no es más que un joystick con una semiesfera encima. Si la empujas hacia delante subes, si la empujas hacia atrás, bajas. Y ni siquiera es un joystick muy sólido, porque si la disonancia cognitiva que has sufrido te induce a pegarle un puñetazo a causa del cabreo por sentirte estafado, LO REVIENTAS. De todas formas, el truco debió de salirle bien a Spectravideo, a la vista de la proliferación de joyballs que nos encontramos en revistas y catálogos: que si el Sigma, que si el Challenger, que si el Datex-Euromax...

Mención aparte merece la tortuga de Cheetah. Este chisme juega con la confusión zoológica, con la vaga idea que teníamos de que los ordenadores serios se controlaban con un ratón, que servía para manejar algo así como programas de dibujo, de diseño, no sabíamos muy bien qué. El Cheetah Tortoise parecía en las fotos un ratón muy grande, y pensábamos que nos vendría genial para hacer algo más que dibujos tipo telesketch en el *Art Studio* o el *Deluxe Paint*. Y nada más lejos de la realidad, porque de nuevo nos han engañado: aquí no hay dispositivo analógico alguno, no hay bolita. Hay un joystick digital con el mismo mecanismo que esconde el Quickshot IX.











» Sigma Joyball de Luxe 1016, Quickshot IX, HAL Joy Ball, Cheetah Tortoise, Challenger RMT-120 (de izquierda a derecha, de arriba a abajo)



[SNES] La caja de Yoshitaka Amano para *Final Fantasy VI* tal vez sea uno de los momentos cumbre de las carátulas del videojuego de todos los tiempos.

De despedida de un creador al borde del abandono a sinónimo eterno del JRPG: repasamos la obra de Hironobu Sakaguchi

FINAL FANTASY

PRIMER FINAL (1987)

Masashi Miyamoto no tenía especial interés en dirigir un gigante de la electrónica, pero estamos en Japón, a mediados de los 80, y hay que hacerle caso a tu padre, el dueño de la poderosa Denyuusha Electronics. Así que Miyamoto, recién graduado y obligado por el *giri* hacia su padre, toma en 1986 las riendas de una pequeña división creada ex profeso para que aprendiese las bases de la gestión empresarial: Square Co. LTD (o SquareSoft), compañía cuyo objetivo era crear videojuegos para el novedoso -y todavía no infame- Disk System de Famicom.


[Game Boy] «Mystic Quest» no se ajustaba a su marca «Final Fantasy», pero se merece una revisión por derecho propio.

Miyamoto tomaría un par de decisiones valientes: la primera sería convertir en empleados fijos a la mayor parte de un equipo de diseño: desde escritores hasta diseñadores gráficos, además del programador residente. Aunque fuera a tiempo parcial y mal pagados, por la falta inicial de fondos, de donde saldría la segunda idea: contratar a estudiantes universitarios. Como Hironobu Sakaguchi o Hiromichi Tanaka, que pasarían a liderar el departamento de desarrollo.

Avancemos un año. Para Sakaguchi el sueño de desarrollar videojuegos amenazaba pesadilla. Tanaka y él habían abandonado la Universidad de Yokohama para trabajar en Square a tiempo completo, pero la compañía no conseguía ningún éxito decente. Peor, a Tanaka se le tenía en más estima y Sakaguchi contemplaba un futuro bastante duro para la rígida sociedad japonesa: sin trabajo, sin éxito y sin haber terminado la carrera. Le quedaba tiempo y voluntad para un último juego, una idea que llevaba acariciando tiempo junto a otro compinche de Square (Akitoshi Kawazu): un rolazo, una versión japonesa de los *Ultima* y *Wizardry*, una adaptación de *Dungeons & Dragons*, un... Un juego en el que nadie de la compañía creía, ni siquiera Tanaka.

Hasta que llegó el megaéxito de una de las rivales de Square, otra joven y descarada compañía llamada Enix. *Dragon Quest*, el primer juego de rol netamente japonés para consola, petándolo tan fuerte que era cuestión de tiempo que la gente se lanzase a cubrir su hueco. "No éramos los únicos en movimiento", rememoraría Sakaguchi casi dos décadas después, "sino todo el mundo. En aquel momento había cuatro contendientes al trono de *Dragon Quest* en desarrollo".

Final Fantasy sería el nombre de esta última obra de Sakaguchi: o triunfaba o volvía a los estudios.

HERMANO, ENEMIGO

DRAGON QUEST Y LA FUSIÓN CON ENIX

Yuji Horii y Sakaguchi estaban tan próximos en sus propósitos que casi se podían tocar: ambos estaban fascinados por los juegos de rol occidentales, tanto de mesa como muy especialmente los *Ultima* de Richard Garriott y las primeras entregas de *Wizardry*. Horii quería combinar estas pasiones tan occidentales en un combo con lo mejor del género japonés (el drama, que ya había introducido en el pionerísimo *Portopia Renzoku Satsujin Jiken* de 1983 para NEC PC-6001) y presentarlo envuelto en un lacito a todos los públicos. ¿Cómo? Con un as en la manga: los diseños de un mangaka de tremendísimo éxito en Japón: Akira "Dragon Ball, Biatch" Toriyama.

Tras una guerra en todos los terrenos -especialmente jugosa en títulos en Super Famicom-, Enix entraría en declive y se fusionaría con Square en 2002. *Dragon Quest* posiblemente sea más vigente a día de hoy que *Final Fantasy*, aunque sólo sea por la estupenda labor de Level-5 para poner al día la saga.

"SQUARE DECIDIÓ SACAR EL JUEGO EN CARTUCHO PARA NO CEDER LA PROPIEDAD A NINTENDO"

Eso sí, en vez de limitarse a cruzar los dedos, reunió al mejor equipo de Square para llevar a cabo la tarea: un staff en el que ya aparecerían nombres legendarios como Kenji Tarada (guionista de las seis primeras entregas), el músico Nobuo Uematsu o el diseñador (freelance) Yoshitaka Amano, responsable de toda la imagen de la saga desde sus inicios, y del diseño de los personajes de la epoca Nintendo.

El juego se concibió para Disk System, el primer gran tropezón de Nintendo: los cartuchos ya empezaban a alcanzar a los discos en cuanto a capacidad y la aparición de baterías y otro sistemas de guardado eliminaban una de las mayores ventajas de los discos. El segundo problema consistía en que la distribución en discos mediante los kioscos de grabación (paga 500 yen, llévate un juego nuevo), no dejaba beneficios para casi nadie.

Peor todavía, Nintendo exigía la copropiedad de todo lo que apareciese en forma de disco. Cualquier título de Disk System sería de Nintendo al 50% o no sería. Un cúmulo de abusos del viejo Yamma y su tendencia a apretar el cuello de sus socios que consiguió que Square se plantase: puede que *Final Fantasy* no fuese el niño mimado de la compañía, pero maldita sea, Miyamoto no iba a dejar que Nintendo se quedase con la mitad de sus derechos. El juego se iría a cartucho.

El propio Sakaguchi pasearía una placa por las redacciones japonesas,



descubriendo dos cosas: Family Computer no quería saber nada de ellos y a Famitsu el juego le flipó. De hecho, la reacción de Famitsu fue tan maja que Sakaguchi empezó a insistir a sus jefes que doblaran el número de unidades, hasta las 400.000. Después de todo, parecía que tenían algo gordo entre manos.

LA ERA FAMICOM (1987-1990)

Final Fantasy lo petó, vendiendo las 400.000 copias del tirón y adelantando a Dragon Quest en dos apartados: la historia y un sistema de juego bastante más complejo, en el que se incluyen clases superiores -a lo *Fire Emblem*- y algo inédito hasta la fecha: vulnerabilidades elementales. ¿Todo eso de fuego daña hielo, las clases de los Pokémon, etcétera? *Final Fantasy.* En realidad estaba sacado del rol occidental, pero no representado de una manera tan cruda y con tanto multiplicador de daño. El juego ha sido versionado hasta la



» [iOS] Los Guerreros de la luz con dos de los iconos de la etapa Famicom: chocobos y naves voladoras.

saciedad, con el port más o menos definitivo de PSP/iOS/Android y versiones curiosísimas -por inesperadas- como la de Wonderswan Color.

En el juego ya aparecerían varios puntos claves de la serie: los Guerreros de la Luz, predestinados a acabar con el mal; los Orbes para ello, que reaparecerán de una u otra manera a lo largo de la saga; y las "clases" de personaje, idea con la que se jugará de distintas maneras, desde el sistema de trabajos de *Final Fantasy III* hasta las licencias del *XII*.

El problema gordo es que no había ninguna idea preconcebida para la secuela. Sakaguchi había echado el resto y no tenía nada pensado para *Final Fan-*

CHRONO TIPOS

TAKASHI TOKITA

Al diseñador principal de *Final Fantasy IV* le queremos muchísimo más por su puesto de director en un juego al que algún día habrá que darle su propio reportaje gigante: *Chrono Trigger*, la joya de la corona de Square. O por ocupar el mismo puesto y, de paso, escribir el guión de *Parasite Eve*. O por su extraño juego de yoyas, *The Bouncer*. En general, por todo menos por lo que le tienen haciendo ahora: jueguicos para móviles basados en glorias pasadas de *Final Fantasy* (*Dimensions*), y curiosidades musicales de la mano de iNIS para esas mismas plataformas.

YOSHINORI KITASE

A Kitase le citamos por encima en nuestro reportaje de *Mana*, comentando su pequeña contribución al asunto: unas cosicas para *Mystic Quest*. Tiene una lista de juegos más larga que el brazo de monete de John Tones, incluyendo la codirección de *Chrono Trigger* junto a Tokita, el mismo puesto de relevancia en los *Final Fantasy VI-VII-VIII-X* y productor de casi todo lo que ha hecho Square en estos años, desde *Kingdom Hearts* en adelante. No está nada mal para un tipo de segunda hornada (entró en Square en los 90) que se metió a hacer juegos sin saber programar. La mayor mancha de su expediente, posiblemente, sea su cercanía a *Final Fantasy XIII* y la mala influencia de Motomu Toriyama.

» [SNES] ¿Por qué una portada superdeformed? ¿Por qué malgastas el trabajo de Amano así? ¿Por qué?





LOS DOS CREADORES

HIRONOBU SAKAGUCHI

Party Wave, un juego de surfing para iOS: para esto ha quedado el creador de *Final Fantasy* tras su marcha de Square y la cadena de tropezones de Mistwalker -el primero de ellos, echarse en manos de una Microsoft desesperada por exclusivas japonesas-. Que oigan, si él es feliz, nos alegramos. Su último gran juego (grande de verdad) fue *The Last Story* para Wii. Pero mucho nos tememos que hacía años que Sakaguchi se había quedado atrás... Como casi todo el JRPG aparte de Level-5 y Tri-Ace.

HIROMICHI TANAKA

Tanaka está ahora mismo semirretirado de la industria, arrastrando unos problemas de salud que nos suenan más a excusa por parte de Square Enix para buscarle una salida honrosa: estaba claro que el desastre sin precedentes de *Final Fantasy XIV* le pondría en la calle. Por lo menos han tenido el detallito de sacarle en *Teathrythm* en los agradecimientos especiales. No deja de ser uno de los fundadores de Square.



• [Universal] *Final Fantasy IV: The After Years*: "el día en el que Square se enamoró de los descargables"

tasy II, con lo que se tomó una decisión atrevidísima: el juego no compartiría ni personajes ni argumento ni nada con su predecesor. Es más, aprovechando que el sistema ya estaba hecho, se construiría primero una historia acorde a la importancia que había cobrado la saga para Square y *luego* se harían los cambios en el juego. Una osadía que a día de hoy sigue aplicándose en la serie: no se da un paso en los sistemas sin tener definido el mundo, el arco argumental y a sus protagonistas. Para *Final Fantasy II* repitirían los siete magníficos (Sakaguchi, Kawazu, Tanaka, Ishii, Terada, Uematsu, Gebelli) bajo la producción directa del jefazo de Square y su principal novedad fueron los chocobos y la aparición de Cid, personajes recurrentes en la saga.

Bueno, en realidad la novedad era un sistema de experiencia basado en el uso de habilidades (similar al de los *Elder Scrolls*), sin clases ni puntos de experiencia per ser, pero eso no sobrevivió. Los chocobos, creación de Ishii, han llegado a tener hasta títulos propios. Curiosamente, llegó a existir un proyecto para traducir *Final Fantasy II* al inglés y evitar el follón numérico original, pero tardó demasiado en terminarse y la llegada de Super Nintendo aconsejó dedicar los esfuerzos a algo más útil (*Final Fantasy IV*). El nombre se cambió, evidentemente, para no confundir a los críos y que empezasen a pedir a voces los dos juegos que ya no llegarían hasta muuucho después.



El otro tardío, *Final Fantasy III*, vendría con otra creación de Ishii bajo el brazo (los Moogles/Moguri) y el desarrollo más anecdótico de la saga. Tras perder a uno de los originales, Kawazu (ocupado creando *SaGa*, al que los yanquis le pusieron la pegatina de *Final Fantasy Legend*), a mitad del desarrollo se encontraron con que Nasir Gebelli (el legendario programador de TODOS los juegos de Square de NES... Y de casi todos hasta *Seiken Densetsu 2*) se quedó sin visa para trabajar en Japón y tuvo que volver a Estados Unidos -desde luego a Irán no podía-. ¿Solución en la que se resolvían los papeles? Irse todos, con todo el equipo necesario a trabajar con él a Sacramento, California: un montón de japoneses y un iraní puliéndose un cartucho de medio mega -que para NES era una barbaridad- en la capital californiana.

El juego presentaba el sistema de experiencia del original pero, y aquí empezaba lo gordo, con un sistema de



• [SNES] *Mystic Quest*: la versión para novatos del rol japonés. Tal vez se pasaron de simples.

trabajos en el que se empezaba como Caballero de la Cebolla (¡te hemos pillado, George R.R. Martin!) y se podía progresar y combinar hasta 23 profesiones, entre los cuatro Guerreros de la Luz. El juego no vio la luz en Occidente hasta 2006, no sabemos si por su legendaria dificultad o porque Square se fue liando con los recopilatorios. De hecho, estuvo a punto de salir en PS2 en vez de en portátil.

SUPER FANTASY (1991-1994)

La llegada de Super Nintendo trajo consigo infinidad de cambios en Square, presta a diversificarse y otorgar nuevos roles a casi todos sus creadores: son los años de *SaGa*, de *Secret of Mana*, de *Bahamut Lagoon* y *Chrono Trigger*, una carrera en ascenso y una alianza con Nintendo (ahí está *Super Mario RPG*) que haría temblar los cimientos del género... Algo que ya se presagiaba con *Final Fantasy IV*. Takashi Tokita cogió los trastos de diseñar y preparó un popurrí entre las tres primeras partes con un añadido del director de sistemas de batalla (porque en Japón hay gente que tiene eso puesto en la puerta del despacho y en la tarjeta de visita) Hiroyuki Ito: el sistema ATB. El *Active Time Battle* puede que sea una de las características más reconocibles de Final Fantasy para el gran público y de los rolazos japoneses en general: una barra de tiempo que va llenándose para ejecutar ataques en determinados momentos, dependiendo del personaje (y del tipo de ataque, en instancias más avanzadas) cuya vigencia nos quedó clara con el homenaje de Level-5 a todo el género en el reciente *Ni No Kuni*. Y que se le ocurrió a Ito al ver que los coches de Formula 1 se adelantaban entre sí "a distintas velocidades".

Algo que nos hace preocuparnos bastante por el futuro de *Final Fantasy*, también: Square quiere convertir la saga

Titanes tácticos

Yasumi Matsuno

Un tío que puede nombrar a un juego basándose en una de las primeras canciones de Queen (*Ogre Battle*), llevar el género del rolazo táctico a la cumbre y perpetrar tres juegos como tres soles pelirrojos merece todo nuestro respeto. Matsuno se uniría a Square en 1995 trayendo bajo el brazo sus *Ogre*, a los que reinventaría como *Final Fantasy Tactics*. Y, con él, traería el mundo de Ivalice, donde también transcurriría uno de los mejores juegos de Square y de PlayStation, si me apuran: *Vagrant Story*. Sus problemas de salud le apartarían de la dirección de *Final Fantasy XII*. Nos preocupa bastante que lo único que haya podido poner en marcha desde entonces sea *Crimson Shroud*. Y que haya pasado tanto por Platinum (se engargó del guión de *Madworld*) como por Level-5 sin apenas huella.

Hiroshi Minagawa

Dejó Quest siguiendo los pasos de su maestro Matsuno y aterrizando en Square junto a él, con la dirección de arte de *Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*. El problema es que cuando Matsuno enfermó, le cayó a él el cristo de dirigir *Final Fantasy XII*, cuando toda su experiencia previa como responsable de un juego había sido el remake de *Tactics Ogre* para PSP. En nuestra opinión, resolvió bastante bien la papeleta. Y en la de Square también: el nuevo director del relanzamiento de *Final Fantasy XIV*, Naoki Yoshida (un peso pesado: viene de los *Dragon Quest*), exigió personalmente su presencia y la de otro ex Quest, Akihito Yoshida. Ahora bien, no sabemos exactamente para qué, pero considerando que *FF XII* fue un MMORPG para un sólo jugador, tampoco nos parece mala elección.

en un título de acción en tiempo real en *Lightning Returns*, demostrando que no han acertado en nada con ninguno de los *XIII*.

En fin, el otro logro de Tokita fue presentar por primera vez un dramón en condiciones, con personajes muy reconocibles (es posible que Cecil y Rydia sean los primeros grandes protagonistas de un *FF*) y, en general, la culminación de todo lo que había intentado Sakaguchi desde su debut. Al juego le sentaron estupendamente las cositas de la Super Famicom (Modo 7, sonido estéreo...), y eso que Sakaguchi confesó que "con las consolas de ahora lo vemos todo más normal: pasar de PlayStation a PlayStation 2 a PlayStation 3, se puede ver lo que viene con tiempo. Pero cuando salió Super Famicom, no teníamos ni idea de qué esperar. Para nosotros fue la primera vez que nos enfrentamos a la idea de la *next-gen*".

La quinta entrega es uno de los juegos favoritos de Sakaguchi (su favorito junto con el tercero) y el último que dirigiría personalmente. Presenta una versión mejoradísima del sistema de trabajos del III, y es uno de los juegos más libres -aunque complejos- de toda la saga. En una muestra de lo bien que funcionaban las cosas en Square America, el juego no salió al mercado yanqui como *Final Fantasy III* porque -redoble de tambores ante la excusa- "no es lo bastante accesible al jugador medio". Menos mal que terminaría llegando antes del siglo XXI: en 1999, con la *Final Fantasy Anthology* de PlayStation.

Lo gordo estaba por llegar: Square tiene dos juegos imprescindibles en Super Famicom y ambos están más o menos realizados por el mismo equipo. De *Chrono Trigger* ya hablaremos algún día, pero *Final Fantasy VI* es una obra maestra se coja por donde se coja, una de las cumbres del género y una de las que mejor ha envejecido en su versión original (los cartuchos de la versión yanqui, *Final Fantasy III*, pueden encontrarse por 25 pavos, más o menos).



Sakaguchi permanecería como productor, dejando el diseño y la dirección a Yoshinori Kitase e Hiroyuki Ito, cuyo combo dejaría tras de sí a catorce personajes jugables (el mayor número de toda la serie), cada uno con su historia, intrigas, momentazos y hata estilos propios completamente alejados de lo visto hasta ahora en el género. Poner de diseñador y director al tipo que se encarga del combate es lo que tiene: que te encuentras con cosas como Sabin, un luchador que hace combos como si de un Street Fighter se tratase, pero sujeto a los turnos y a las barras.

El juego exprimía las características de la consola hasta el límite, con un



» [PS2, PSP] *Dirge of Cerberus* y *Crisis Core*, con Square sacando partido al Universo Extendido de *FFVII*.





mundo directamente presentado en Modo 7 y escenas imborrables como la de la ópera, uno de los hitos del videojuego como medio narrativo. Sakaguchi impuso a sus dos pupilos una única labor: "que cada personaje sea el protagonista". Se equivocó: el protagonista es el jugador, en uno de los JRPGs menos pesados y más fascinantes, de ésta o de cualquier generación. Lamentablemente, su legado ahora mismo se limita a los rumores de una adaptación para portátil -ya tuvo su versión de GBA- y la presencia de las armaduras Magitek en el renovado *Final Fantasy XIV*.

El día que no pudiste salvar a la chica (1997)

El desarrollo para *Final Fantasy VII* empezó más o menos a la vez que *Final Fantasy VI* veía la luz: la idea era aprovechar la inercia y el domino total de la consolas y plantar una nueva secuela que se adentrase aún más en los riesgos que había tomado la sexta entrega: Sakaguchi quería un juego ambientado en Nueva York a finales de siglo. Un locurón pensado para la misma Super Nintendo, con ideas de ciencia-ficción y temas apocalípticos que... Serían reaprovechadas en su mayor parte en *Chrono Trigger*, que había pasado de juego menor de la compañía hasta una bestia que devoraba todo el talento de Square. Nueva York terminaría convirtiéndose en el escenario de *Parasite Eve* y casi todo el libreto de Sakaguchi nutriría de ideas a los juegos de Square para el próximo lustro: de juego inmediato a fuente de ideas.

Mientras, había un segundo problema en marcha. Para cuando se pudo reiniciar la producción de *Final Fantasy VII*, en Square ya habían hecho las primeras pruebas de 3D con personajes de VI. La sensación era que los diseños de Amano no se veían en estos tiem-



pos de polígonos primerizos ni como jugables ni aptos para los prerrenderizados vídeos con los que amenazaba el futuro. Además, Amano lo estaba rompiendo todo a nivel internacional, con giras y promos que se comían su tiempo libre. Así que Square optó por Tetsuya Nomura -que ya llevaba un tiempo diseñando enemigos y convirtiendo los dibujos de Amano en sprites- porque su estilo quedaba bien en 3D. Pero el segundo problema fue que el estudio, que se había vuelto completamente loco en cuanto a inversión (¡presupuestando el equivalente a 50 millones de euros actuales!) necesitaba

un medio capaz de almacenar todo lo que quería en cuanto a vídeo y voz... Y por entonces ya todo el mundo sabía que Nintendo había tomado una de las peores decisiones de su carrera: quedarse en el cartucho. Se acaba 1995 y al empezar 1996 Square tiene tal pitote con Nintendo que se va, coge sus cosas y se larga a casa de Sony, de PlayStation y del CD-ROM, en una decisión que, en aquel momento, cambiaría el panorama de los videojuegos.

[No sólo eso, denuncia públicamente las incapacidades de Nintendo 64 y convence a otros desarrolladores para que se vengan con ellos a Sony de forma exclusiva. Un drama, una cosa loca de amantes hormonados cabreados que deja patidifusa a la prensa del sector e inicia la era Play con un broncón de padre y señor mío por el que Square no volvería a publicar nada en ninguna plataforma de Nintendo hasta 2002.

Nao Suzuki, por aquel entonces presidente de Square, tuvo que pedir perdón públicamente, admitir que había sido malo y que los estudios buenos no le tocan las narices a Yamauchi. ¿Por qué? Porque cuando tuvieron el broncón habían olvidado un pequeño detalle: Nintendo controlaba el mercado portátil a un nivel al que el resto ni le tosían. Si Square quería optar algún día al jugoso mercado de Game Boy Advance, tendrían que recapacitar. Porque, desde luego, con la Wonderswan de Bandai poco había que hacer.]

Sakaguchi dedicaría todos sus esfuerzos en reorientar las mecánicas y conseguir que el juego "funcionase" en 3D: todo el sistema de batalla, el movimiento, la elección de escenarios, todo debía ir dirigido al salto dimensional. Mientras, Kitase reharía el libreto original de Sakaguchi con la ayuda de un recién llegado a a Square, Kazushige Nojima. Nojima venía de Data East, pero su trabajo en *Bahamut Lagoon* le había permitido ascender rápidamente en las filas de Square y trabajar en el juego más importante de la serie, donde propondría una idea que cambiaría el mundo: la muerte de Aerith.

» [PSX] Bailar pegados: momento cumbre de *"Dirty Dancing" VIII* y la saga tirándose a sí misma por el balcón.



El 31 de enero de 1997, Square lanzó el juego en Japón. Tres días más tarde había vendido 2'3 millones de copias. En Estados Unidos alcanzó el medio millón de copias en apenas unas semanas. Similar fiebre recorrió Europa un mes después. Así hasta los 10 millones de copias en todo el mundo. Nunca un JRPG -de Square o de cualquier otro- había vendido tanto, o se había erigido, por definición, en el *vendesistemas*, ese juego que necesita toda consola para justificar su compra: la apuesta de Square había hecho triunfar a PlayStation.

» [Móvil] *Before Crisis*, uno de los títulos más rarunos de la Compilation de *Final Fantasy VII*. Y, de momento, el único "inaccesible" para los occidentales.



Ninguno de esos 10 millones de jugadores estaba preparado para el shock de perder a Aerith: subirla a nivel 99, resolver el juego de cierta manera, utilizar tal equipo o tal serie de glitches o... Todo el mundo tenía una forma de "salvar a Aerith", pero lo cierto es que no la había: es la primera vez que la protagonista femenina moría sin remedio. Y al final del primer acto, además, un hecho que resonaría a través de los años, permitiendo la existencia de *Compilation*: una serie de juegos, película y relatos que entre 2004 y 2007 expandieron o recrearon los hechos de *Final Fantasy*, pero sin el atreverse a entrar en el género del original o adelantar una segunda parte con la que Square sigue tonteando tanto como con el remake. El



» [PSX] El mundo se divide en dos tipos de personas: los que aprecian *Final Fantasy IX* como uno de los mejores de toda la saga y el resto.



"SQUARE TUVO QUE PEDIR PERDÓN A NINTENDO A CAMBIO DE PODER PUBLICAR PARA GBA"

IVALICE Y GAIA

Los mundos de Final Fantasy están separados.... Más o menos. La idea de expandir el universo de Gaia de *Final Fantasy VII* en los *Compilation* [*Before Crisis, Dirge of Cerberus, Crisis Core*, la película *Advent Children*], no era una idea nueva: Yasumi Matsuno ya la había llevado a término con Ivalice, una región/mundo/etcétera, de inspiración vagamente árabe, donde coexisten máquina, hombre y los universos de Final Fantasy XII, Tactics y, a su bola, *Vagrant Story*. A pesar de la marcha de Matsuno, Square ha seguido explotando el mundo de Ivalice con títulos para móviles, magníficas iteraciones portátiles de *Tactics* y *XII* (*Revenant Wings*), etcétera. El título que más nos habría gustado ver, eso sí, es el cancelado *Fortress*, de Grin. Por varias razones, la principal de ellas es que Square habría pagado al estudio occidental responsable de títulos tan frescos como el relanzamiento de *Bionic Commando*, y así ahora no estaríamos hablando de su quiebra. Uno de los movimientos más feos de una Square que, pese a su internacionalización, aún no se atreve a dejar sus franquicias principales en manos occidentales. Un camino que, viendo lo que venden los juegos de Eidos en comparación con los de su tercer mundo (*Fabula Nova Crystallis*, el marco para los desastrosos *Final Fantasy XIII*), a lo mejor deberían empezar a recorrer antes de que sea tarde.

pánico es tal que, hasta la fecha, Square no se ha atrevido a rehacer el proyecto. Y eso que su recreación de Midgard en la presentación de PlayStation 3 sigue siendo uno de los mayores momentos de hype del cosmos. Pero, claro, ¿cómo podría la Square actual meter mano a la vaca sagrada?

HIRONOBU SAKAGUCHI: HACIA EL ABISMO

El creador de la saga, ahora presidente de Square USA, vicepresidente ejecutivo de la compañía y cada día más alejado de la producción, dejó a Kitase manos libres para que el equipo de *VII* hiciese un *Final Fantasy VIII* a su gusto, en este caso "más luminoso". Total, hiciesen lo que hiciesen iba a ser un bombazo. ¿No? Sí, lo cierto es que sí: Final Fantasy VIII vendió 8 millones de copias a pesar de que, con el paso del tiempo, se le considera el peor de la serie -junto a *X-2*, pero *X-2* no cuenta-. La culpa no fue de un curioso experimento con el sistema de experiencia (con el lastre del autonivelado de enemigos, en un intento de evitar el ATTACK ATTACK ATTACK del anterior cuando se llegaba a cierto punto), o del paso de los gráficos superdeformed a un cierto realismo, sino de... Squall. El protagonista de *Final Fantasy VIII*, que Kitase y Nomura querían concebir como "un tío normal", resultó ser una de las cosas más insufribles, amaneradas y de vergüenza ajena del universo Play. Para rematar, el logotipo del juego Squall y Rinoa abrazaditos y la infame secuencia del baile dejaron claro que un universo más luminoso no era exactamente el camino a seguir. Máxime cuando los confusos quinceañeros que conformaban la demografía de la blanca de Sony se encontraban con un romance japonés sin adulterar. Característico de Nojima, sí, pero explícale eso a la chavalada. El autoengaño no duraría mucho y, con el paso del tiempo, hasta las críticas más complacientes (*Final Fantasy* era una máquina de invertir en publicidad, ojo Metacritic) dejaban ver que el juego daba bastante cosa.

En realidad, lo que pasaba con el *VIII* es que Sakaguchi había dejado a Kitase hacer a su antojo para agarrar a su antiguo colega Hiroyuki Ito (el inventor del ATB) y darle un juego que recuperase los orígenes de la serie: *Final Fantasy IX*, cuyo desarrollo fue paralelo al juego de Squall.

El equipo de Ito volvió a las bases de Famicom tanto en diseño de personajes, como en un juego tan ingenuo como enfocado hacia el combate y los sistemas tácticos. ocho personajes con habilidades únicas, que evitaban los supertipos intercambiables de sus compañeros de la era Play y generaban un flujo muy atractivo... Para el que no encontrase las batallas tediosas y/o exasperantes, algo que empezaba a reconcomer al jugador occidental tras la fascinación de *VII*. Aunque la novena entrega es la favorita de Sakaguchi, ("es lo más cercano que existe a un *Final Fantasy* perfecto"), se topó con un obstáculo: el 90% de los jugadores de la saga eran advenedizos del *VII*, gente que no conocía ninguna de las entregas anteriores, especialmente en un continente como Europa, donde jamás habían aparecido en cartucho. El título vendería poco más de 5 millones de copias, casi todas en Japón, cerrando la primera era PlayStation con un regusto agridulce y como preludio de lo que estaba por venir: *The Spirits Within*.

Si Hideo Koijima no ha dirigido todavía una película es porque existe *Final Fantasy: The Spirits Within,* un proyecto concebido a mayor gloria de Sakaguchi, Square y el potencial de las cinemáticas. La película de *Final Fantasy,* concebida para estrenarse en todo el planeta y representar el futuro del cine en 3D. Sakaguchi no tuvo en cuenta cuatro pequeños detalles, el primero de ellos el valle inquietante. La animación y el renderizado de la película eran elevadísimos, pero el espectador normal se pone nervioso si le pones un CG ultrarrealista al que le falta el alma, vaya. Los otros tres pequeños problemas fueron que el guión era ininteligible para el público masivo, que el peso de la acción era mínimo y que, demonios, Sakaguchi convirtió 137 millones de dólares y cuatro años de trabajo en "cine de autor".

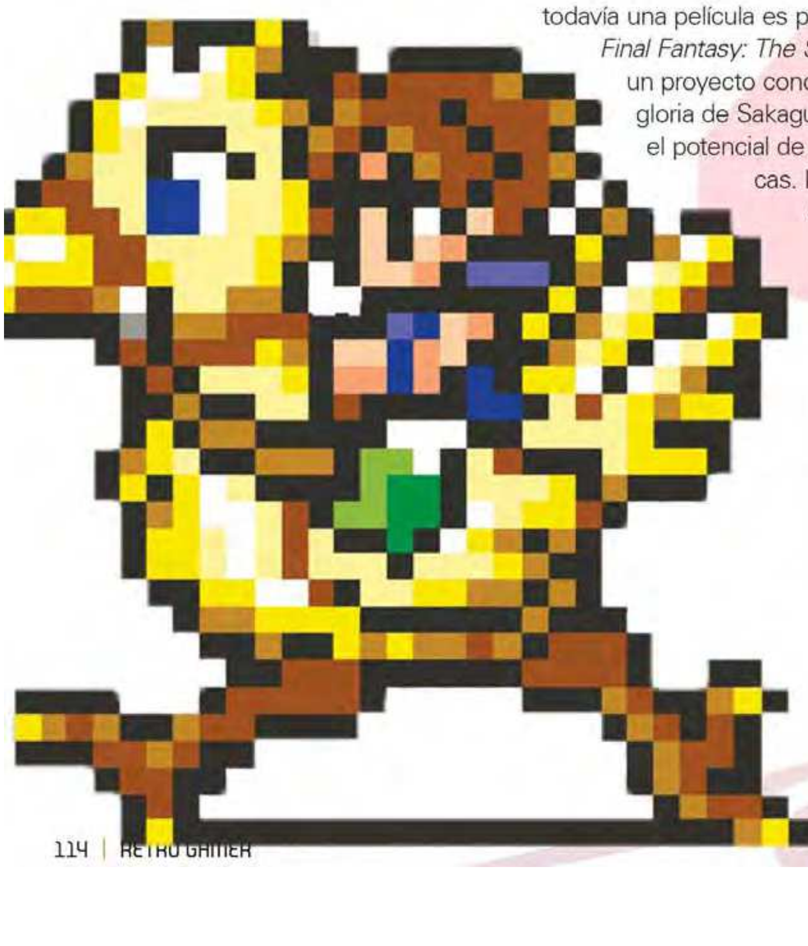
La película perdería más de 100 millones de dólares y arruinaría a Square, que forzaría la dimisión de Sakaguchi. Su salida de la compañía provocó la caída de las acciones en pleno proceso de función con la sempiterna rival, Enix. Square se recuperaría del golpe e iniciaría una etapa de expansión ahora que contaba con las dos franquicias más poderosas del JRPG, pero a cambio perdió a su alma creativa.



» [PS2] La única entrega 3D de la serie decepcionó a muchos.

EPILOGO FINAL

Ya habrá tiempo para hablar de la etapa PlayStation 2 y el rumbo de la franquicia. *Final Fantasy X* y *Final Fantasy XII* fueron sólidos éxitos que devolvieron la confianza en la saga, mientras que Square aprovechó la reconciliación con Nintendo para reeditar en pequeño formato casi todo el legado de Sakaguchi, en versiones aumentadas. Un legado que hoy, con la saga en barrena, parece insuperable. Al menos mientras Square Enix no se atreva a continuar *Final Fantasy VII*.





Fantasías para todos

El legado de Sakaguchi no se limita sólo a los juegos principales: *Final Fantasy* ha engendrado tantas sagas y derivados que resulta imposible no perderse. Seleccionamos los imprescindibles



Sword of Mana

Considerando que este reportaje nace de vuestra recepción del del número anterior, no debería ser una sorpresa: ya os explicamos que Ishii (y el 80% de los nombres de este artículo) tuvo que aprovechar el nombre de *Final Fantasy* para poder vender la saga que llevaba años deseando: *Seiken Densetsu* empezó como un *gaiden* (historia alternativa) de un universo con el que sólo comparte a los moogles.

Kingdom Hearts

La idea es tan sencilla como descarada: Disney vende. Final Fantasy vende. Hagamos un juego juntando ambos y, hala, a ganar millones y generar nuevo merchandising. Los *Kingdom Hearts*, salvo el primero -que tenía hechuras de juegazo y una cantidad infame de pasta metida en su doblaje, merced a la colaboración directa con los estudios de Disney y su agenda de Hollywood-, se han quedado en títulos más o menos experimentales, refugiados en las portátiles (y últimamente en los móviles y navegadores), que Square ha empleado para dar un empujoncito a sagas sin mucha fortuna, como *The World Ends With You*: un excelente juego de DS que no tiene nada que ver con *Final Fantasy*. Nomura ha dicho que se están pensando una tercera parte para la próxima generación.





Final Fantasy Tactics

De acuerdo, los *Tactics* empezaron como poco más que una revisión de los *Ogre Battle* de Quest, pero la mitología que han ido alcanzando permanece como una de las más ricas de todo los *Final Fantasy*. Quizás es por la ambientación de Ivalice (especialmente sus nexos con *Final Fantasy XII* en sus últimas entregas), pero sus distitntas entregas o remakes, desde el original de PlayStation hasta el estupendísimo *A2: Grimoire of the Rift* de DS (un juego que puede enfrentarse tranquilamente a *Days of Ruin* o *Fire Emblem* y machacarlos), siempre nos han parecido de los mejores juegos de rol táctico nipón. Por eso no entendemos muy bien la dirección que está tomando Square Enix con ellos. O, lamentablemente, sí, lo entendemos: hace menos de un mes se anunció que el próximo *Tactics S* será móvil (iOS) y social y nos echamos a temblar. Después del festival sacapasta que fue *All the Bravest*, nos tememos lo peor con esta entrega móvil. Y mientras tanto, Vita y 3DS desaprovechadas. Una lástima.



Festival de Remakes

Salvo el *IX* (disponible en PSN), se pueden conseguir todos los Final Fantasy previos en alguna otra encarnación (*VII* y *VIII* están en PC, por ejemplo). El futuro inmediato nos trae un pack en el que tanto Final Fantasy X como su peculiar derivado cosplayer, Final Fantasy X-2, reciben el tratamiento HD. Ambos vendrán en un pack indivisible en la versión de PS3 (en la de Vita, afortunadamente, se podrán comprar por separado), así que si no te gusta Rikku, más te vale tragar. La parte positiva es que puede que nos llegue uno de los escasos contenidos de *FF* que aún no hemos podido ver en Occidente: *Last Mission*, un contenido adicional para *X-2* que continuaba el final de la historia. Por otro lado, hemos perdido la cuenta de las veces que le han preguntado a Square que para cuándo el remake HD de *Final Fantasy VII*. ¿Su respuesta? Relanzar la espantosa versión de PC, añadiendo logros, chorraditas varias, amén de un sistema de gestión de licencias un tanto problemático.



La historia completa de Metroid

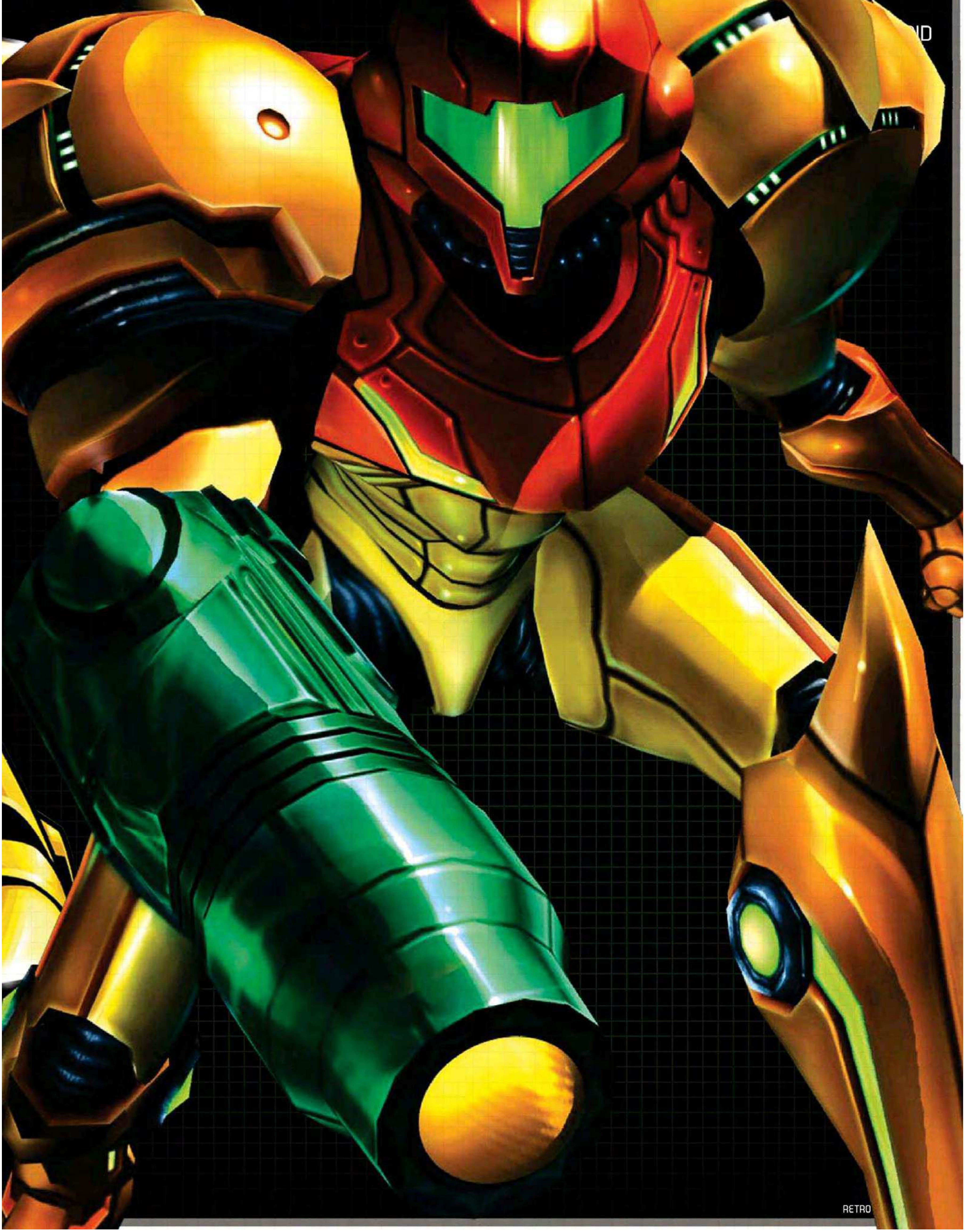
Su protagonista es una de las heroínas más reconocibles del medio, por mucho que se mueva enfundada en una armadura igualmente icónica. Stuart Hunt repasa las aventuras de la Primera Dama de Nintendo, Samus Aran

Nintendo no siempre ha sido símbolo de 'diversión familiar' tan claramente como lo es hoy. De hecho, el primer Metroid estaba lejos de ser identificado como un juego para niños. La explotación de Nintendo del mercado infantil no llegaría hasta el aterrizaje de la Super Nintendo, movimiento que bien pudiera haberse tomado por el hecho de que Sega orientó su Mega Drive a un público más adulto. A lo largo de distintas guerras consoleras y con muchos éxitos en distintas décadas, Nintendo ha ido demostrando que se le da bien el público infantil; pero si algo se puede comprobar con los *Metroid,* es que Nintendo puede gustar, si se lo propone, a otro tipo de públicos.

La saga *Metroid* arrancó, en realidad, en 1965, cuando después de completar su licenciatura en electrónica en la Universidad Doshisha de Kyoto, en Japón, un joven Gunpei Yokoi se unió a Nintendo. Después de un tiempo trasteando con cartas y juguetes electrónicos, Nintendo dio el salto a los videojuegos con las máquinas de arcade, y Yokoi se convirtió en un nombre fundamental para llevar a cabo esa transición. Aunque el nombre de Yokoi acabó siendo sinónimo de algunas de las creaciones de hardware más populares de Nintendo, como Game & Watch, Famicom, Game Boy o, por otra parte, el superfracaso Virtual Boy, el técnico de Nintendo también dio alas a algunos de los primeros títulos de la primera Famicom o los primeros arcades. *Metroid* es una de sus creaciones más populares.

El juego fue editado para el Famicom Disk System (que solo se había distribuido en Japón) el 6 de agosto de 1986. La unidad de disco externa que se conectaba a la ranura de cartucho de la consola reproducía disquetes de tres pulgadas. Cuando se lanzó *Metroid*, el novedoso y no especialmente exitoso sistema estaba intentando implantarse entre los propietarios de una Famicom. Para aprovechar su superior capacidad de almacenamiento, Nintendo creó un par de mundos virtuales inmensos y muy ricos: el primero fue *The Legend Of Zelda*, y *Metroid* llegó seis meses después.

Por entonces, Nintendo no tenía muy claro cómo vender la Famicom o su contrapartida occidental, la NES. Habría sido un poco tonto vender solo títulos para niños y alienar a jugadores potenciales más mayores en un momento tan prematuro del ciclo de vida de la consola, y con juegos como *Casino Kid, Mad Max, Friday The 13th, Nightmare On Elm Street* o *Sweet Home*, está claro que Nintendo quería llegar también a un



Señoritas, al juego

Samus es la primera chica con carácter en protagonizar un videojuego, pero no ha sido la única. No tienes más que revisar esta somera lista de damas digitales.

JOANNA DARK
PRIMERA APARICIÓN: PERFECT DARK

El sucesor espiritual del éxito de Rare *GoldenEye* hizo que la compañía subiera la calidad y cantidad de los elementos que definieron a su predecesor. Tocaron el motor, refinaron el multi y cambiaron un agente por otro. Bond se convirtió en un mero turista al lado de la enérgica morena (pelirroja más adelante) Joanna Dark, que embutida en un mono ridículo se convirtió en un sueño húmedo para dueños de una N64 de todo el mundo.

TYRIS FLARE
PRIMERA APARICIÓN EN: GOLDEN AXE

Tyris Flare es la sección femenina del beat-'em-up de Sega con espadas y dragones *Golden Axe*. A grandes rasgos: una amazona con un bikini rojo y plateado que sabe bien como ondear un espadón sobre la cabeza. Su aspecto parece inspirado en la Red Sonja interpretada por Briggite Nielsen en aquel horror de *El Guerrero Rojo*. Como Samus, Tyris busca venganza por la muerte de sus padres.

LARA CROFT
PRIMERA APARICIÓN EN: TOMB RAIDER

Cuando Lara se dejó ver por nuestras pantallas en 1996, cabezas estallaron por doquier. Una cosa es que su juego significara el nacimiento de las plataformas en 3D, otra muy diferente la salaz combinación de cámara libre con tetas puntiagudas y cartucheras en muslámenes.

PRINCESS PEACH
PRIMERA APARICIÓN EN: SUPER MARIO BROS

Peach es la perpetua víctima de los actos de delincuencia regicida que tanto abundan en los *Super Mario Bros*. No suena a *riot grrrl*, desde luego, pero sus apariciones en *Super Mario Bros 2*, los *Mario Kart* y *Super Princess Peach* (donde era ella la que salvaba a los fontaneros) han acabado convirtiéndola en una heroína con todas las de la ley.



ALYX VANCE
PRIMERA APARICIÓN EN: HALF-LIFE 2

La mordaz, resuelta e inteligente Alyx Vance es una de nuestras féminas virtuales predilentas. Con aspecto de vecina del quinto izquierda, te salvará el culo un par de veces antes de mostrar su lado más frágil. Cuidado, eso sí, con DOG, un guardaespaldas robótico que puede arrancarte las tripas con más rápidez de lo que Gordon Freeman tarda en calcular la raíz cuadrada de 9.

SONYA BLADE
PRIMERA APARICIÓN EN: MORTAL KOMBAT

Sonya Blade no es la chati más setsi de la historia. De hecho, parece que acaba de salir de una clase de pilates y se dirige a por un Frappuccino al Starbucks más cercano. Pero no te engañes: como miembro de las Fuerzas Especiales estadounidenses y con unos labios que (literalmente) matan, te conviene tenerla vigilada. Por lo que pueda pasar.

CHUN-LI
PRIMERA APARICIÓN EN: STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR

No hay hombre de menos de treinta años que no sepa cómo hacer el molinete invertido de Chun-Li. Fue la primera pin-up de 16 bits y una elección clásica para hombres y mujeres novatos en el mítico juego. Ojo: trabaja para la Interpol y andaba investigando quién mató a su padre. ¿Somos nosotros o aquí hay un patrón?

JILL VALENTINE
PRIMERA APARICIÓN EN: RESIDENT EVIL

Agente de STARS con unos bolsillos donde cabe todo-todo-todo y que se convirtió en la primera y lógica elección para todo aquel que se acercaba por primera vez a *Resident Evil*. Muchos lo hicimos por misterios lúbricos, pero no está mal pensado del todo: con Jill, el juego es sensiblemente más sencillo. Fácil o no, es uno de los símbolos más reconocibles de la franquicia.

> **“En términos de historia, Metroid es la saga más oscura de Nintendo. Con diferencia”**



» Yoshio ha estado detrás de prácticamente todos los *Metroid*, y eso le convirtió en lo que nos habría convertido a cualquiera: un imán para las damas.

publico más adulto. Solo de forma retrospectiva podemos entender hasta qué punto *Metroid* era un juego insólito, por muy adulto que fuera su público potencial. En términos de mecánica y diseño era un juego enrevesado, ambicioso e, igual que su compañero de formato *Zelda*, daba a los propietarios de la consola la hasta entonces nunca vista posibilidad de explorar mundos totalmente abiertos.

La razón por la que *Metroid* carece del chispeante ritmo y colorido de juegos posteriores de Nintendo es que Shigeru Miyamoto, el cerebro tras muchos de los personajes de aspecto más infantil de Nintendo (incluyendo a Donkey Kong, Mario y Yoshi) no estuvo involucrado en esta creación. Su única contribución al primer *Metroid* fue la contratación del diseñador Yoshio Sakamoto, que trabajó junto a Yokoi como director del juego. Se rumorea que Sakamoto quería crearse un nombre propio en Nintendo y vio que la mejor forma de conseguirlo era hacer juegos únicos y atípicos, que se distanciaran de las creaciones de Miyamoto y su equipo Entertainment Analysis and Development (EAD). Así que con la ayuda de Yokoi, el compositor Hirokazu 'Hip' Tanaka, el diseñador de personajes y escenarios Makoto Kanoh y Hiroji Kiyotake, acreditado como diseñador de Samus Aran, Sakamoto desarrolló un juego que contrastara con el estilo Miyamoto.

Al analizar *Metroid* queda claro cuál es su fuente de inspiración. Es obvio que el clásico del terror y la ciencia-ficción *Alien*, de Ridley Scott, jugó un importante papel como influencia de la estética y atmósfera de *Metroid*. Los grotescos diseños de los alienígenes son muy similares a las criaturas de HR Giger, y los escenarios tienen ese aspecto abandonado y oscuro de la película. Además, la protagonista del juego, Samus Aran, es una mujer fuerte y capaz de tomar decisiones, del mismo modo que lo es Ripley, a quien dio vida Sigourney Weaver en el film. La revelación de que Samus era una mujer impactó a los fans en 1986. Puesta en contexto, de todos modos, hay que tener en cuenta que esa revelación solo



se producía si el jugador conseguía escapar dentro de la cuenta atrás de autodestrucción tras vencer a Mother Brain. El juego incluso da una pista falsa mencionando a Samus como "él" en el manual (aunque los que hemos sufrido discrepancias chifladas entre los juegos y sus manuales en los ochenta sabemos que eso tampoco demuestra nada). En esos tiempos pre-internáuticos poca gente descubrió el cambio de sexo hasta la llegada de *Metroid II* en Game Boy.

Gracias a su historia y estética inspiradas en *Alien*, *Metroid* se convirtió en un gran éxito en Occidente a pesar de que el cartucho estadounidense (un año después del lanzamiento del disco original) era sensiblemente inferior a su contrapartida oriental. La versión para disco tenía una función para salvar las partidas, pero Nintendo decidió no incluir una batería en los cartuchos, y los pobres jugadores no japoneses tuvieron que tragar con un arcaico sistema de contraseñas. Este sistema, sin embargo, tenía una ventaja que compensaba el horror de ir apuntando los galimatías alfanuméricos que proporcionaba el juego: tecleando 'Justin Bailey', Samus aparecía sin traje, con unos ridículos leotardos rosa y una mata de pelo verde (aunque juegos posteriores la han presentado como rubia), y armada hasta los dientes con una buena cantidad de power-ups. Por desgracia, como la configuración interna de Famicom y NES difiere (NES es inferior, con menos periféricos, bloqueo de zona y una salida de sonido terrible), la maravillosa y atmosférica banda sonora de Tanaka sufre en su translación occidental.

En términos de historia, *Metroid* es un juego oscuro: controlamos a una cazarrecompensas huérfana conocida como Samus Aran y a la que a lo largo de la saga veremos confinada en el interior de una armadura roja y dorada conocida como el Power Suit. En su primera aparición, sus delgadas piernas, su cabezón con forma de nave espacial y su habilidad para transformarse en una esfera, casi le daban el aspecto de un insecto metálico y bípedo, a años luz de la atractiva jovencita que luego sabríamos que está enfundada en el traje. En juegos posteriores descubriremos que el traje es creación de una raza alienígena, pacífica y con aspecto de aves, llamados los Chozo, que criaron a Samus después de que sus padres fueran asesinados por una criatura con pinta de pterodáctilo, el líder de los piratas espaciales Ridley. Como cazarrecompensas, Samus dedica su vida a la captura de piratas espaciales y a la destrucción de parásitos chupaenergía conocidos como Metroids.

Aunque *Metroid* puede ser un poco primitivo para los estándares actuales, es inevitable reconocer la efectividad de la fórmula que ha hecho famosa a la serie. Tiroteos versátiles y variados, maravillosas secciones de exploración, aventura y plataformeo, y una narración que se despliega ante el jugador de forma adictiva y que ha ayudado a que la serie perviva durante más de veinte años, generando toda una legión de apasionados fans. Y eso no es todo: la mecánica de *Metroid* ha inspirado la orientación de otras franquicias, especialmente *Castlevania*. El clásico de 1997 para PlayStation *Castlevania: Symphony Of The Night* expandió el calificativo 'Metroidvania' para los juegos de la franquicia *Castlevania* que se adherían a la mecánica de los *Metroid*.

La secuela se hizo de rogar: no llegó hasta cinco años más tarde, y fue en formato Game Boy. Y aunque *Metroid II: Return Of Samus* se ganó sonoros aplausos de la crítica, los jugadores no parecían tan convencidos de que una consola portátil fuera el formato más apropiado para Samus.

Aparte de aparecer en una nueva consola, *Metroid II* fue también desarrollado por un nuevo equipo: Hiroyuki Kimura y el diseñador original de personajes Hiroji Kiyotake se sentaron en la silla de director. Se rumorea que, por entonces, Yoshio Sakamoto se apartó de la serie para poder reunir al equipo apropiado que se encargara del debut de Samus en Super Nintendo.

Pero volvamos a *Metroid II*. Esta vez la historia se centra en un viaje de Samus al planeta natal de los Metroid, SR-388, para liquidar a la Reina Metroid. En términos de mecánica (posiblemente para ajustarse a las limitaciones técnicas de la Game Boy), *Metroid II* es mucho más lineal que su precedente, lo que chocó con los fans del primer juego. Esta entrega apenas tiene tramos de exploración, y el único objetivo de Samus es cazar y exterminar a una serie de Metroids para ir avanzando.



» [Wii] La trilogía *Prime* al fin puso a los fans de *Metroid* dentro del casco de Samus Aran.



» [GBA] *Zero* es un fantástico remake del juego original de NES, con gráficos potenciados y un área extra al final del juego.









» [Wii] La atención al detalle en *Corruption* es espectacular: mira el visor del casco.



» [Game Boy] *Metroid II: Return Of Samus* es el primer juego portátil de *Metroid* y el único en cuyo desrrollo no participó Sakamoto.

Gracias al renovado énfasis del juego en la acción, Samus recibe una buena ampliación de su artillería, y cuando toma forma esférica puede escalar por las paredes. Además, el Varia Suit de Samus fue rediseñado sensiblemente para compensar la pantalla monocromo de Game Boy. En determinados puntos del juego, Samus necesita cambiar de traje, así que el Varia Suit se distinguía por diseño, no por color. Eso explica sus hombros sobredimensionados y un estilo más sofisticado, que ha acabado convirtiéndose en icónico.

La pantalla en blanco y negro es también la razón por la que el cañón del brazo de Samus cambia de tamaño al variar el tipo de disparo.

Aunque no funcionó tan bien como a Nintendo le hubiera gustado, y a pesar de su desarrollo lineal, *Metroid II* se considera hoy como una estupenda entrada portátil en el canon de la serie y un sabroso aperitivo para el juego que muchos califican como el cénit de la saga: el apropiadamente titulado *Super Metroid*.

Lanzado para SNES en 1994, *Super Metroid* supuso un nuevo éxito para Nintendo y su nueva máquina de 16 bits. Con Sakamoto recuperando el mando de la nave, y un extraordinario argumento que desvela nuevos detalles sobre el trágico pasado de Samus, por no mencionar la impresionante exhibición de poderío de la consola, el juego estaba llamado a devolver la grandeza a la franquicia. *Super Metroid* continúa de forma directa lo acaecido en *Metroid II*, y sigue a Samus en su misión de capturar a su archi-némesis Ridley, que ha huído hacia el renovado planeta Zebes con los últimos Metroids. El desarrollo de *Super Metroid* recuerda a las laberínticas cavernas y la mecánica de mundo abierto del juego original, solo que la radiante paleta de colores, el trabajo de diseño a golpe de sprite y las deliciosas animaciones se cuentan entre lo mejor que se vio nunca para Super Nintendo.

La serie volvía a poner el acento en la exploración, pero esta vez se ampliaba a cada una de las pantallas del juego, ya que en cualquier sitio podía haber secretos y habitaciones ocultas. Y como en *Metroid II*, se prestó más atención a las armas de Samus y las características de sus trajes a través de las mejoras, que empezaron a jugar un papel más importante no solo en la acción, sino en la resolución de puzzles. Y para redondearlo, Nintendo creó una galería de villanos inolvidables, que se sumaron a los ya clásicos Mother Brain y Ridley.

Ridley (que aparece en la carátula del juego) era un personaje que Sakamoto quería que calara hondo en el jugador, e hizo todo lo posible para convertirlo en parte integral de la historia. Al principio del juego, Samus llega a Zebnes, donde descubre que Ridley ha irrumpido en el laboratorio, ha matado a todos los científicos y ha robado el último Metroid, al que la propia Samus decidió salvar al final de *Metroid II*, en uno de esos mensajes de maternidad rara tan habituales también en las películas de *Alien*. Samus se enfrenta a Ridley y, tras un rápido combate, este escapa con un Metroid a cuestas dejando a la heroína con unos pocos minutos para huir de la base: toda esta secuencia sigue siendo de las más icónicas de toda la historia de Super Nintendo.

Con unas dos millones de copias vendidas en todo el mundo, *Super*

“Sakamoto creía que la mejor forma de obtener cierto renombre era creando juegos únicos”

Metroid se convirtió en uno de los mayores éxitos de SNES, tras pepinazos como *Super Mario World*, *F-Zero*, *Pilotwings* o *A Link To The Past*. *Super Metroid* los superaba a todos, no obstante, en su pulcro acabado gráfico, lo que sumado a las extraordinarias críticas que cosechó en su día, hizo que la popularidad del juego se catapultara. Pero los fans de Samus tendrían que esperar pacientemente hasta una nueva entega de las aventuras de la heroína.

Aún hoy resulta sorprendente que *Metroid* no se dejara ver en Nintendo 64. Después de todo, *Mario*, *Star Fox* e incluso *Pilotwings* tuvieron secuelas de 64 bits, así que... ¿por qué no *Metroid*? Quizás se debiera al trajín interno en Nintendo durante aquella época. La debacle comercial de Virtual Boy hizo renunciar a Gunpei Yokoi, que arrancó su propia compañía, Koto Laboratory, antes de su trágica muerte en 1997. Sin un cabeza visible en el departamento de R&D1, es posible que la serie fuera puesta de forma prudencial en hibernación mientras Miyamoto y Nintendo se centraban en otras franquicias de éxito demostrado. Lo podría corroborar el hecho de que Nintendo decidiera brindar al estudio americano Retro Studios la posibilidad de continuar con la serie, un movimiento que muchos creyeron que aniquilaría *Metroid*.

Los fans no sabían donde meterse: *Metroid* daba el salto a las 3D, ignoraba la guerra consolera que estaba teniendo lugar y era desarrollado por un estudio occidental. Todos estos miedos se apaciguaron cuando se supo que Miyamoyo se uniría a Sakamoto en la dirección del juego, en la primera ocasión en la que el creador de Mario se involucraba en la serie. Aunque tardó ocho monumentales años en completarse, el juego supuso un nuevo cénit para la saga. De acuerdo: se saltó media docena de fechas de lanzamiento y cosechó miles de rumores acerca de problemas en el desarrollo, pero *Metroid Prime*, lanzado para GameCube en 2002, es el *Metroid* en 3D perfecto.

Metroid Prime marca un cambio también en la perspectiva desde la que se desarrolla, ahora en primera persona. Se ha comentado que fue idea del propio Miyamoto, que además obligó a Retro Studios a llevar a cabo varios cambios: entre ellos, que que los distintos trajes estuvieran representados en el diseño de diferentes visores. El estilo de shooter en primera persona implicaba que la atención al detalle en los marcadores del casco debía ser extrema, y eso hay que reconocérselo a Retro Studios: pocos juegos han transmitido de esa manera al jugador la sensación de que está dentro de una armadura.

Prime parecía tener todos los ángulos cubiertos. Y a pesar del cambio en la perspectiva y los estupendos gráficos, lo que hacía que el juego fuera tan impresionante era la mecánica de mundo abierto que había caracterizado a las entregas 2D, ahora traducida de forma fidedigna a un mundo en 3D. Semejante libertad apenas se había visto antes en el género, al menos en consolas. Los jugadores podían sumergirse en el extraño mundo de *Metroid*, zambullirse en la cabeza de su heroína y pelear contra los monstruos de un modo nunca visto en la saga.

Prime fue bien recibido por crítica y público, sobre todo por llegar en una época en la que los juegos de Nintendo no estaban en su mejor momento, con títulos como *Super Mario Sunshine*, *Star Fox Adventures* o *Mario Kart Double Dash!!*. *Prime*

Mucha Samus é

Samus no solo ha aparecido en juegos de Metroid, no, no, no. Su rostro ha sido visto en una buena cantidad de juegos, y no todos de Nintendo. Estos son algunos de nuestros favoritos.



SUPER SMASH BROS

Samus ha aparecido en los tres juegos de *Super Smash Bros*. En *Super Smash Bros Brawl*, sin embargo, puede llegar a hacerlo en seis trajes alternativos, incluído su famoso Zero Suit, donde cambia los leotardos rosas por un ceñido mono azul.



SUPER MARIO RPG

En *Super Mario RPG*, Samus aparece metida en la cama de la habitación de invitados del Reino Champiñón... con traje y todo. Cuando Mario intenta hablar con ella, Samus le responde con un seco "Estoy guardando fuerzas para Mother Brain".



F1 RACE

Este temprano juego de carreras de Game Boy incluye cameos de un montón de superestrellas de Nintendo. Cuando ganas una carrera, el juego muestra una pantalla de celebración en la que participan Mario, Peach, Bowser, Zelda, Toad o Samus saludando a tope.



NINTENDO TETRIS

En *Tetris* para NES, otro grupo de personajes de Nintendo aparecen para felicitarte por tu habilidad apilando bloques. Cuidado: Mario y Luigi en pleno éxtasis químico, Link parece un leprechaun y Samus tocando el violoncello.



» [SNES] Samus se enfrenta a su enemigo Ridley en *Super Metroid*.



» [NES] El famoso truco de la contraseña 'Justin Bailey' desbloquea una Samus más poderosa y de pelo verde





Almacenes Metroid

ZERO SUIT



El mono azul que Samus lleva bajo el Power Suit. Lo vimos por primera vez en *Metroid: Zero Mission* de GBA tras derrotar con éxito a Mother Brain. El juego continúa con Samus desprovista de traje. Cuando va ataviada solo con el Zero Suit, Samus es más ágil, pero obviamente está más desprotegida de los ataques enemigos.

POWER SUIT



El Power Suit es la armadura mejorable habitual de Samus. Es con la que empieza en el primer *Metroid*. Se dice que este traje ha sido creado por los Chozo, una raza alienígena con apariencia de ave que crió a Samus después de la trágica muerte de los padres de ésta a manos del infame líder de los piratas espaciales Ridley.

VARIA SUIT



Su primera aparición fue en *Metroid*, y su aspecto era el de un Power Suit teñido de violeta. En *Metroid II* cambia a un aspecto más voluminoso, con unas enormes hombreras. Proporciona mayor protección ante los ataques enemigos y condiciones ambientales extremas. Desde *Prime* es el traje más icónico de Samus.

PHAZON SUIT



Mejora del Power Suit que se encuentra en *Metroid Prime* y que consiste en una sustancia radioactiva que empapa por completo el traje de Samus. Proporciona protección adicional contra daños de todo tipo y hace a Samus inmune a la radiación que expelen determinadas cepas de Phazon.

GRAVITY SUIT



Otra mejora del Power Suit. Como su nombre prácticamente desvela por completo, este traje proporciona a aSamus una agilidad inusitada, incluso debajo del agua. También concede más protección a los ataques que otros equipos con escudo, como el Varia Suit. Este traje apareció por primera vez en *Super Metroid*.

DARK SUIT



Hizo su debut en *Metroid Prime 2: Echoes* y es la primera mejora que Samus consigue en el juego. La principal característica del equipo es que reduce el daño inflingido por los letales Dark Vapours que pululan por la atmósfera del Dark Aether. La típica armadura que a toda cazarrecompensas le conviene tener en el guardarropa.

LIGHT SUIT



El Light Suit tiene una apariencia mucho más ligera que otras armaduras, como también indica su nombre. No solo permite a Samus pasar con seguridad por tormentas de partículas Ing en el juego *Metroid Prime 2: Echoes*, sino que con él puede moverse con mayor rapidez de lo normal por distintas áreas.

PED SUIT



Después de los sucesos acontencidos en *Prime*, Samus recibió un Phazon Enhancement Device (PED) Suit, que le permite usar sin ningún tipo de daño la sustancia radioactiva Phazon. En el juego, esta armadura permite a Samus entrar en un útil 'hyper mode' a cambio de un pequeño coste de energía.

FUSION SUIT



El Fusion Suit es el extraño resultado, en términos de vestimenta, de unir a Samus con un Metroid para salvar su vida después de haber contraído una infección del Parásito X. El Fusion Suit es más debil que el Power Suit, pero permite a Samus escalar muros con más facilidad que con su indumentaria habitual.

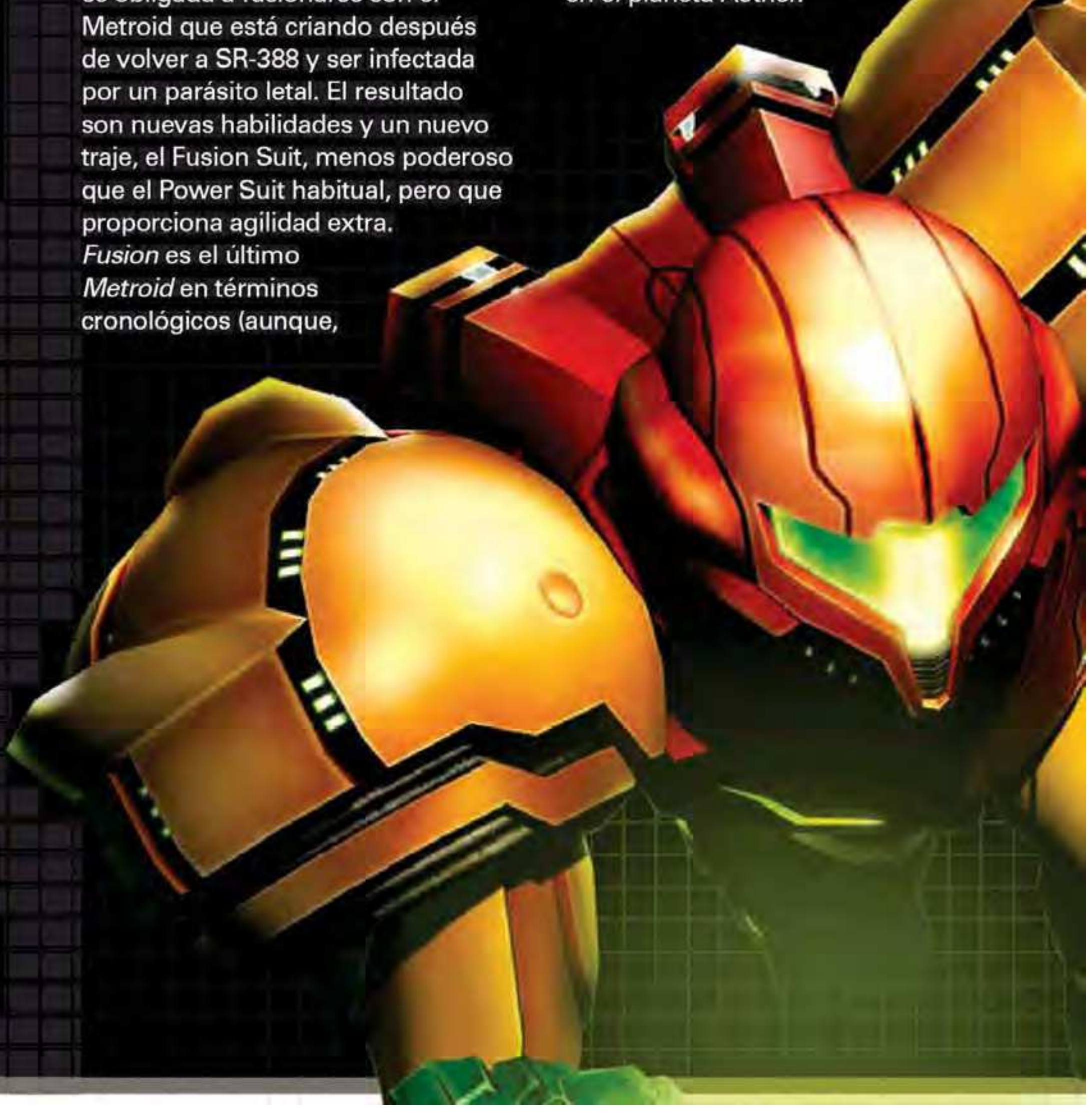
es recordado como el mejor juego de Game Cube y, durante una larga temporada, fue también el mejor juego que Nintendo tenía en el mercado.

Con la serie alcanzando el culmen de su popularidad en 2002 no es de extrañar que *Metroid* disfrutara de cinco nuevas secuelas en distintas consolas Nintendo a lo largo de los sucesivos cuatro años. El primero fue *Metroid Fusion*, lanzado el mismo año que *Prime*. Mientras que el director de *Metroid*, Yoshio Sakamoto, ayudaba a Retro Studios a dar forma a la primera aventura tridimensional de Samus, también gestaba la continuación de su obra maestra *Super Metroid*. Quería continuar la historia en dos dimensiones, lo que le llevó a desarrollar la secuela, titulada *Metroid Fusion* (aka *Metroid IV*) para la flamante portátil de Nintendo Game Boy Advance. Pero aunque *Fusion* puede ser creación directa del genio tras el *Metroid* original, el estilo es más afin al de *Metroid II*. De hecho, el juego es posiblemente aún más accesible y lineal que aquel debido a que Samus es asistida por una inteligencia artificial llamada Adam (un replicante robótico de un antiguo oficial y compañero de Samus), y la progresión en el juego se basa en misiones, lo que liquida la exploración propia de la serie.

El argumento cuenta cómo Samus es obligada a fusionarse con el Metroid que está criando después de volver a SR-388 y ser infectada por un parásito letal. El resultado son nuevas habilidades y un nuevo traje, el Fusion Suit, menos poderoso que el Power Suit habitual, pero que proporciona agilidad extra. *Fusion* es el último *Metroid* en términos cronológicos (aunque, como veremos, en 2005 se habló de una secuela para Nintendo DS titulada *Metroid Dread*).

Otros dos juegos de *Metroid* llegaron en 2004. El primero, *Metroid Zero Mission*, aterrizó en GBA en febrero y marcó un par de hitos en la serie. Mantiene el estilo 2D de Game Boy Advance, con Sakamoto de nuevo al mando, pero propone una actualización del original de NES para adaptarlo al virtuosismo gráfico de *Super Metroid* y *Metroid Fusion*. *Zero Mission* es un fantástico remake del título original de NES que hace un uso extraordinario de las potentes capacidades de la portátil. También guarda un as en la manga para los fans: una vez que Samus vence a Mother Brain, el juego prosigue y revela una sección extra que permite al jugador controlar a Samus en su Zero Suit, que es esencialmente un ajustado mono azul.

Poco después los ojos volvieron a girarse hacia GameCube y la secuela que Retro Studios preparó de *Prime* en noviembre. *Metroid Prime 2: Echoes* fue otro juego excelente, en el que solo fallaba un decepcionante multijugador competitivo. Aparte de eso, la mecánica de *Prime* permanecía intacta. Retro Studios añadió nuevos enemigos (entre ellos, Dark Samus), dos nuevos trajes, y un elemento originalísimo de luz y oscuridad en el desarrollo, gracias a la ambientación en el planeta Aether.









» [Wii] Samus ha aparecido en los tres juegos de *Smash Bros*, lo que demuestra hasta qué punto Nintendo aprecia el personaje.



» [SNES] *Super Metroid* tiene unos jefes finales memorables, lo que incluye, claro, a Mother Brain.

“Las versiones de GBA respetaron la estética de las entregas bidimensionales”







Echoes mantuvo el nivel de calidad de *Prime*, pero por desgracia no disfrutó de unas ventas comparables. Su lanzamiento inmediatamente después de la bomba *Halo 2* tampoco ayudó demasiado.

Después del lanzamiento de *Echoes* llegó el turno de un extravagante pero estupendo pinball de temática *Metroid* para DS. Se dice que el juego nació tras un comentario de Kensuke Tanabe de que la habilidad de Samus para convertirse en esfera podía dar pie a un spin-off en formato pinball. El proyecto fue encargado a los británicos Fuse Games, que habían trabajado en *Mario Pinball Land*. *Metroid Prime Pinball*, equipado con el DS Rumble Pak, fusiona de forma brillante dos mundos dispares y hace un gran uso de la pantalla doble de la portátil y las posibilidades táctiles de la interfaz, calmando el ansia de los fans por un juego de la serie en la consola.

Extrañamente para lo que suele ser costumbre, los fans de *Metroid* solo tuvieron que esperar un año para jugar a un nuevo título de la serie en DS: en 2006 llegó *Metroid Prime Hunters*. Nintendo y Retro dejaron de lado la perspectiva en 2D entonces habitual en la consola, y miraron con ambición hacia las 3D de *Prime* y *Echoes*. Sobre el papel, con el stylus de la DS y la doble pantalla, la nueva dirección parecía sensata, pero en la práctica no funcionó tan bien como los jugadores esperaban. Aunque el juego hacía un gran trabajo embutiendo la atmósfera y mecánica de los títulos de GameCube en la modesta DS, los imprecisos controles estropeaban la experiencia al exigir del jugador una combinación muy precisa de D-pad y stylus. Lo que sí mejora es el pocho multijugador de *Echoes*, y dejando de lado los controles, es un buen *Metroid*.

El último juego de la saga, *Metroid Prime 3: Corruption*, llegó en 2007 para Wii, y representa la conclusión de la trilogía *Prime*, con una historia que tiene lugar seis meses después de *Echoes*. Inspirándose en *Metroid Fusion*, cuenta cómo Samus es infectada de nuevo por una sustancia letal (esta vez llamada Phazon) y lucha tanto por sobrevivir como por impedir que la plaga se extienda. Volvemos a la excelencia en los controles de los otros *Prime* después del paso atrás de Hunters, y el juego regresa a esa estructura de mundo abierto que, a fin de cuentas, siempre ha caracterizado a la serie.

Nos queda uno (bueno, dos): la nunca confirmada continuación de *Fusion* para DS, *Metroid Dread*. Se rumorea sobre él desde 2005, cuando Game Informer anunció que Intelligence Systems estaba trabajando en un nuevo *Metroid* en 2D para DS. Del proyecto nunca más se supo, aunque el rumor volvió a saltar a la palestra cuando IGN descubrió un mensaje en *Metroid Prime 3* que decía “Actualización de estatus: el proyecto *Metroid* ‘Dread’ está en sus fases finales.” Poco después Nintendo anunciaba su cancelación.

La última adición a la franquicia es *Other M*, una colaboración de 2011 para Wii realizada por Team Ninja, pero la dejamos por escaparse de las intenciones de este artículo. El juego, en todo caso, y a pesar de algunos aciertos en el sistema de combate, fallaba en su intento de renovar una franquicia que siempre se ha caracterizado, precisamente, por permanecer al margen de las modas de cada momento. Incluso dentro de los estrechos márgenes de la compañía que la vio nacer.

MADE IN SPAIN

DESARROLLOS DE CALIDAD MASIVA

Por ADONÍAS

Cada compañía que formó parte de la llamada Edad de Oro del Software Español tiene su pequeña gran historia que contar. La de Made in Spain tiene auténtica personalidad propia, y podría resumirse en una frase: la calidad por encima de la cantidad. Como dice Fernando Rada, el que fuera uno de sus integrantes: "los juegos que hacíamos tenían que ser una pequeña obra de arte". El propio Rada y Charlie Granados extienden esta concentradísima declaración de intenciones a lo largo de las siguientes páginas, en las que nos relatan la primera parte de las aventuras y desventuras de una de las mejores empresas que protagonizaron la época dorada del soft hispano.

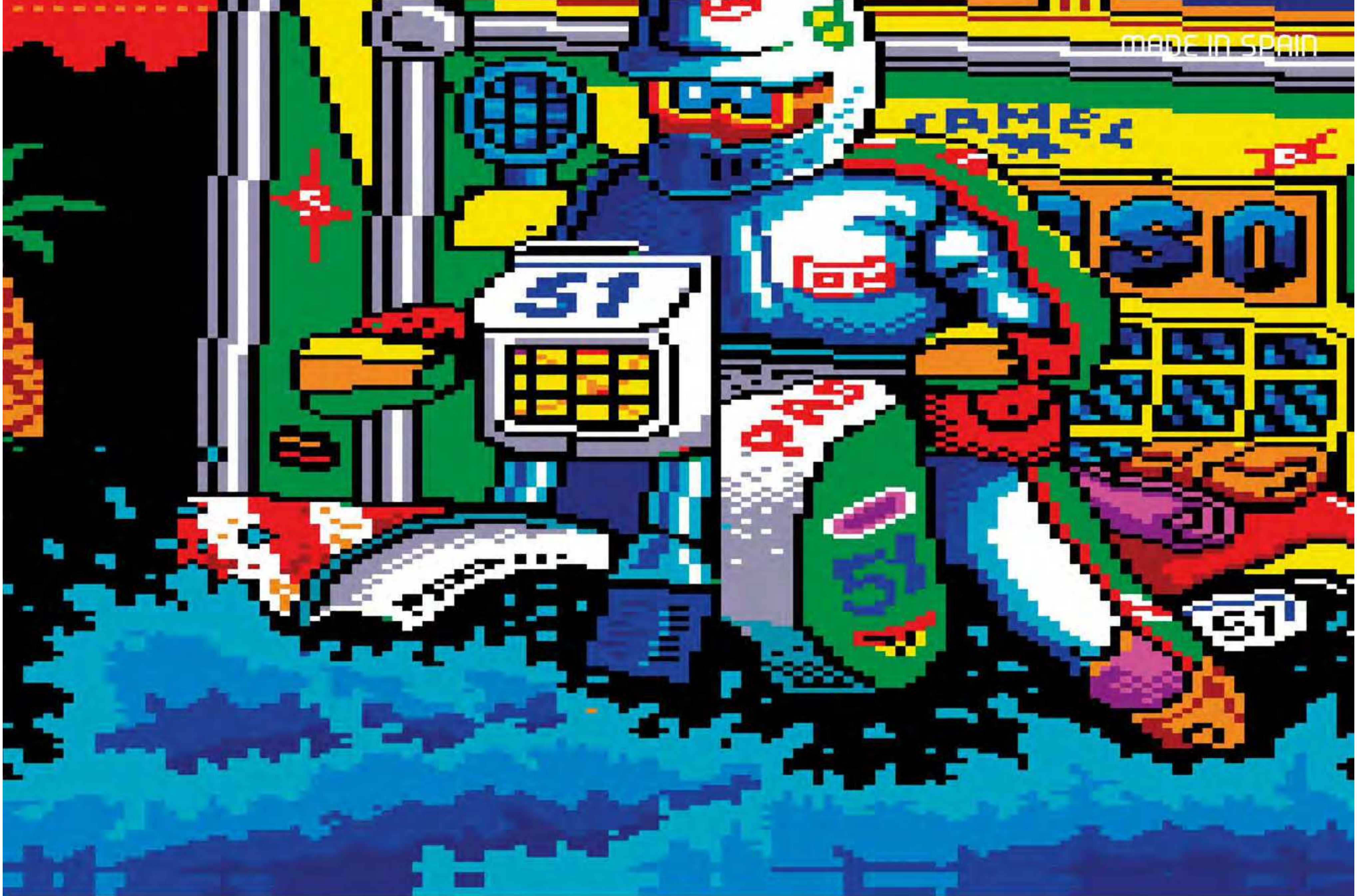
JÓVENES OCULTOS

Curiosamente, la historia de Made in Spain no arranca en España. Según cuenta Charlie Granados, "mi primer contacto con ordenadores fue en 1980 más o menos, cuando yo tenía quince o dieciséis años, en un intercambio en Estados Unidos. Allí tenían clases de informática, algo que aquí en España no existía, con unos ordenadores gigantescos; tenían unos floppy, ya no de 5 ¼, ¡de ocho pulgadas! Como sábanas, una cosa así descomunal (*risas*). Allí hice un programa en BASIC que era una máquina tragaperras. Te mostraba por ejemplo dos asteriscos, o dos asteriscos y un círculo, y con eso te tocaba o no el 'premio'. En la primera versión que hice, si no ganabas, el programa decía en español: 'no has ganado nada y te jodes' (*risas*). Un profesor de castellano que teníamos en el instituto americano me echó una bronca… Me dijo, '¡cómo puedes poner eso! ¡Eso es de mal gusto, de mala educación!'. Pero si lo hice para mí, no era algo para que lo viera nadie…

En el tiempo que me dio a aprender en esas semanitas, me gustó aquello. Y dio la casualidad que justo al volver a España, al año siguiente, pusieron ordenadores en nuestro instituto. Era un instituto piloto, que hacía cosas que estaban más avanzadas que otros de la época —debió ser uno de los primeros sitios de España que tuvo ordenadores— y yo, claro, que venía con el gusanillo de Estados unidos, dije, 'huy, esto es ideal para mí'. Me pasaba las tardes allí toqueteando. Eran unos ordenadores Commodore PET; venían con el monitor incluido, tenían una cinta de casete y se programaban en BASIC. Empezamos a hacer nuestros primeros jueguecitos súper-básicos: un laberinto, una guerra de tanques, tres en raya y cosas así. En esa época se me unieron Fernando Rada y Camilo Cela".

Según Fernando Rada, "aquellos Commodore PET con los que empezamos a trastear eran unos ordenadores de fósforo verde preciosos… Con ellos empezamos a programar en BASIC. Charlie y yo sobre todo, y también Camilo. Y un poco después, también Paco Menéndez (*Nota: Paco fue el autor en 1988, junto al grafista e ilustrador Juan Delcán, de La Abadía del Crimen, el por muchos considerado mejor título español de la época*). En principio la historia fue que empezamos a enredar con esos trastos y parecía divertido, y justo un año después, en 1982 (estábamos en segundo de B.U.P, me parece) apareció el Spectrum. Aunque antes de aquello fue el ZX81…"

Recuerda Charlie que "en las clases de informática sabíamos nosotros más que los profesores, porque les tocó dar informática a los profesores de matemáticas. Y ellos, igual que nosotros, no habían visto un ordenador



personal en su vida. Nos pasaba que a veces decían: 'anda, sal tú y da la clase, que sabes más que yo (*risas*)'. Y nos mandaban a la pizarra a explicar. En las clases de informática de aquellos tiempos, lo que aprendíamos era BASIC. La mayoría de la gente ponía cosas raras, y decían; 'pero bueno, ¿de qué me están hablando aquí? ¡No entendemos nada!'. Pero nosotros nos lo pasábamos muy bien…"

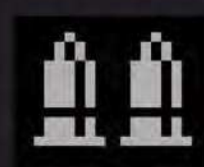
Continúa Fernando: "empezamos a jugar con cosas más profundas aparte de BASIC, a enredar con el *assembler* y demás. Y a partir de ahí decidimos hacer un juego, que era lo más divertido que se podía hacer. Hicimos algún experimento previo, como un *Pac-Man* con el ZX81, pero lo esencial empezó con el Spectrum, que era en color y eso era ya la leche... En aquel momento nos lo planteábamos como reto tecnológico, como 'vamos a ver las tripas de este chisme, cómo las analizamos o cómo le sacamos partido'. No había casi libros, evidentemente no había Internet, y nos hicimos con el libro del doctor Ian Logan *Understanding Your Spectrum* y empezamos a entender un poco cómo estaba montada la BIOS, cómo se podía programar en lenguaje máquina, como era la pantalla…"

EL SECRETO DE LA PIRÁMIDE

Prosigue Charlie Granados: "esto duró unos dos años más o menos, y en el SIMO de aquel año (*Nota: en el de 1982, presumiblemente*), Indescomp puso un stand, con unos ZX81 de exposición. Mi hermano —que sabía menos que yo, pero también le gustaban esas cosas— se puso allí a toquetear, mini-programitas de imprimir, o no sé qué. Le vio la gente que estaba allí en el stand, y le dijeron: 'oye, ¿tú sabes algo de esto?' Y él dijo: 'bueno, yo sé un poquito, pero mi hermano sabe más'. Y le dijeron: 'estamos buscando gente que sepa de estas cosas, porque queremos traer unos juegos de Inglaterra a España, hay que traducirlos, y no tenemos quien se encargue de ello'.

Y entonces, gracias a eso, mi hermano, un amigo suyo, Fernando, Camilo y yo, y Paco Menéndez que en ese momento se unió al grupo, empezamos a trabajar para Indescomp. Aquello era un poco cachondeo (risas), yo la verdad es que todavía, recordando aquellas épocas, alucino con la empresa aquella: ¿cómo nos dejaron las llaves a chavales que teníamos 17 o 18 años? Íbamos allí cuando queríamos…

El trabajo fundamental en Indescomp era coger juegos ingleses y traducirlos;







destriparlos, ver los textos y cambiarlos todos. Fue una época muy divertida y aprendimos mucho, porque a base de tocar jueguecitos de aquí y de allá, quieras que no vas mirando: a ver cómo es esta cosa, cómo es esto otro… Nos pasábamos el día allí investigando". Aunque Fernando apostilla dejando patente que las intenciones del grupo estaban claras prácticamente desde el primer momento: "aquello de hacer traducciones de juegos que traían de fuera no tenía mucho interés, así que decidimos hacer nuestro juego por nuestra cuenta y luego ya veríamos cómo lo comercializábamos".

Así era, y tal cual se cumplió: Charlie Granados asegura que "teníamos ganas de hacer un juego nuestro, pero no acabábamos de dar con la idea de en qué meternos. Mis padres tienen una casa en Almería, y en el verano de 1983 yo me fui allí de vacaciones. Allí había un salón recreativo que tenía la máquina del *Pengo*, aquella de un pingüino que empuja bloques de hielo por un laberinto… Se ve con detalle en pantalla cómo se pinta ese laberinto. Viéndolo, me dije: 'creo que he entendido cómo está generando este los laberintos'. Me fui a casa, e hice un programa para ▶



» Llamamiento de Indescomp buscando programadores. En el centro de la imagen podemos reconocer a un barbado Paco Suárez, a Fernando Rada inmediatamente debajo, Camilo Cela (con gafas) a su izquierda, y a Charlie Granados en la zona inferior-izquierda.

▶ crear laberintos, y se lo comenté a los amigos: 'he hecho este programa para hacer laberintos… Pues vamos a hacer un juego de un laberinto'. Y dijimos: '¿Y dónde podemos situar esto?' Y dijo alguien, no sé quien: 'en las pirámides egipcias había laberintos; allí la gente se perdía'.

'Pues venga', dijimos, '¡un juego en las pirámides!'. Ese juego acabó siendo *Fred*".

"Ahí nos pasó", continúa Charlie, "y nos ha pasado en muchas ocasiones, que nuestros juegos parten de una idea técnica, un desarrollo técnico, y luego les acabamos dando forma más concreta. En este caso, *Fred* nació de un algoritmo de pintar laberintos… Y le pusimos un juego encima, digamos. Ese fue nuestro primer juego, y lo hicimos cuando estábamos trabajando en Indescomp. En aquel momento ya habíamos dejado de trabajar allí porque todos habíamos empezado la carrera; vimos que teníamos que estudiar bastante más de lo que esperábamos, y dijimos: 'no podemos seguir pasándonos las tardes aquí en esta empresa'.

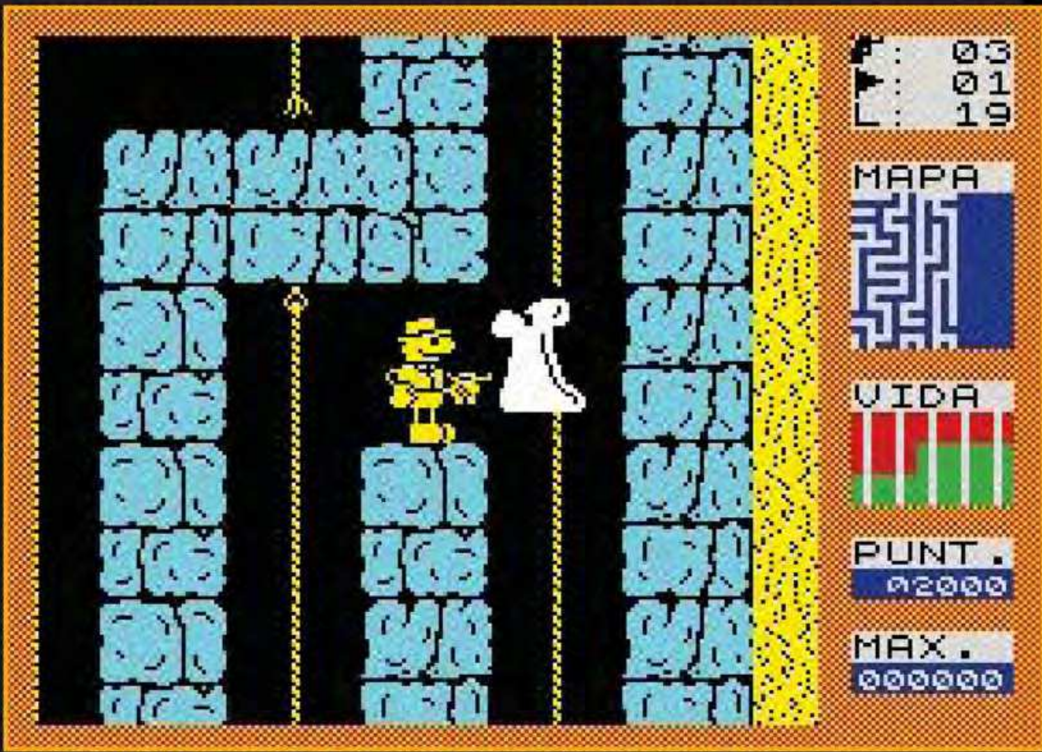
Habíamos dejado de ir físicamente a la oficina, pero seguíamos en contacto con ellos. Y como teníamos el juego, les propusimos sacarlo; ellos fueron los que se encargaron de sacarlo tanto en España como luego en Inglaterra. En Inglaterra tuvo un éxito bastante bueno para su época, allí lo sacó Quicksilva. Y quedamos contentos… En principio.

Lo que sucedió después es que José Luis Domínguez, el jefe de Indescomp, quería traer Amstrad para España. Sus primeros intentos para conseguirlo no dieron resultado, así que se planteó crear unos juegos para Amstrad, que casi no tenía juegos, llevárselos a Alan Sugar —el fundador y presidente de Amstrad— y con eso abrir camino para decirle: 'hala, toma. Aquí tienes estos juegos, te los regalo, y a cambio tú me dejas vender los Amstrad en España'. Así que José Luis nos puso a Paco Suárez, autor de *La Pulga*, lanzado en 1983 también con Indescomp, y a nosotros, a desarrollar versiones para Amstrad de nuestros juegos. Paco hizo la versión de *La Pulga*, y nosotros hicimos la versión de *Fred*. Fue curioso, porque teníamos un único ordenador para toda la empresa: un Amstrad que se había traído José Luis de Inglaterra. Y nos turnábamos; nosotros estábamos por el día, y cuando nos íbamos a casa a cenar, llegaba Paco y se pasaba toda la noche programando. Luego, nosotros llegábamos por la mañana, o cuando llegáramos de la universidad, y él nos dejaba el sitio. Era un 'ordenador caliente' (*risas*), yo creo que se debía poner a siete mil grados de temperatura (*más risas*), no se apagaba ni se cerraba nunca, estaba siempre allí a toda leche… Además era un prototipo o algo así, porque tenía los cables por fuera, como destartalado todo. Y bueno, salieron estos juegos para Amstrad, José Luis consiguió la distribución de Amstrad, y gracias a eso luego hizo un negocio gigantesco.

El caso es que terminamos la versión de Amstrad del juego, el juego había salido ya en Inglaterra y estábamos esperando los resultados económicos. El juego tuvo bastante éxito en Inglaterra, y a nosotros nos pagaron poco. Nos pagaron un dinero, sí, pero nosotros habíamos acordado otra cosa, y nos pagaron bastante menos de lo que esperábamos. Ellos decían que no se había vendido todo lo que se había tenido que vender pero nunca llegamos a creerlo así, entonces fue cuando dijimos: 'bueno, pues nada. Ahí os quedáis'.

No nos gustó cómo acabó aquello, sobre todo y lo que más nos defraudó fue que nosotros habíamos puesto mucho, muchas ganas y mucho interés en el tema de Amstrad. Trabajamos muchísimo,

"En aquellos tiempos no había ninguna circunstancia ajena a la creatividad que te marcara el camino"
FERNANDO RADA



» *Fred*, la ópera prima de Made in Spain: una revolucionaria invención que devino en virtuosísima plasmación.



porque nos lo había pedido José Luis; echamos mogollón de horas, tanto nosotros como Paco Suárez, y la verdad es que nos decepcionó bastante el haber puesto nosotros todo de nuestra parte y que luego ellos no supieran responder".

Fernando Rada termina de aclarar el tema: "realmente nosotros pactamos con Indescomp el tema del *porting* de Amstrad. En todo eso no hubo ningún problema, pero cuando uno descubre que ese trabajo que ha hecho permite que haya una acción comercial tan acojonante como fue la de traerse la distribución de Amstrad a España, sin que nosotros participemos un poco en toda esa historia, pues… Porque el esfuerzo que hicimos en un mes para tener eso listo, fue muy grande; la contraprestación económica fue relativamente baja, y nos parecía que no estaban incluyéndonos en ese proyecto de ninguna manera. No nos dieron una opción de continuidad que nos permitiese ver que nuestro futuro estaba junto a Indescomp… Probablemente, si lo hubieran afrontado de otra manera hubiéramos estado mucho más tiempo vinculados a Indescomp o haciendo cosas con ellos y, seguramente, hubiera sido más rentable para ellos y para nosotros. En todo caso vimos que esa relación era muy asimétrica, y nosotros no íbamos a sacar de esa relación ni el 1 % de lo que iban a sacar ellos, así que decidimos salir de allí y empezar por nuestra cuenta".

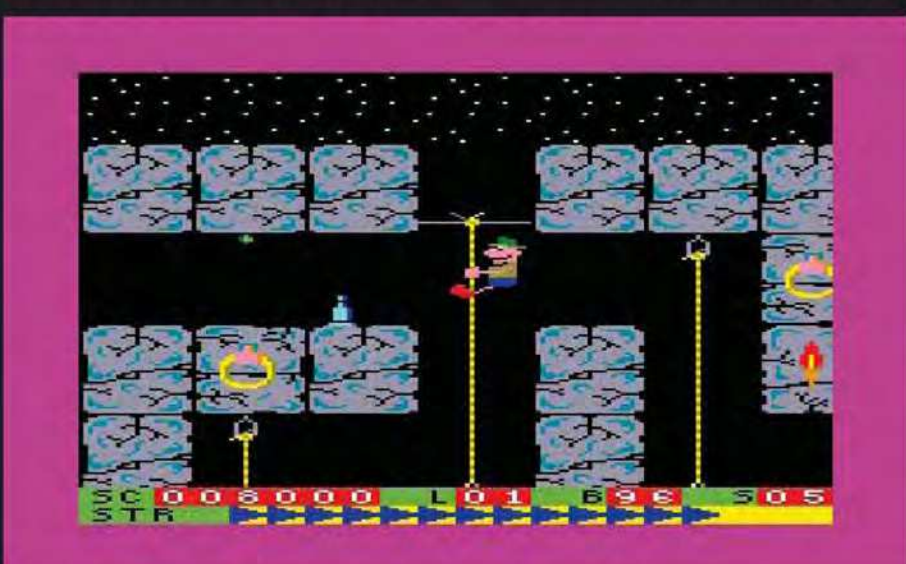
LA PRINCESA PROMETIDA

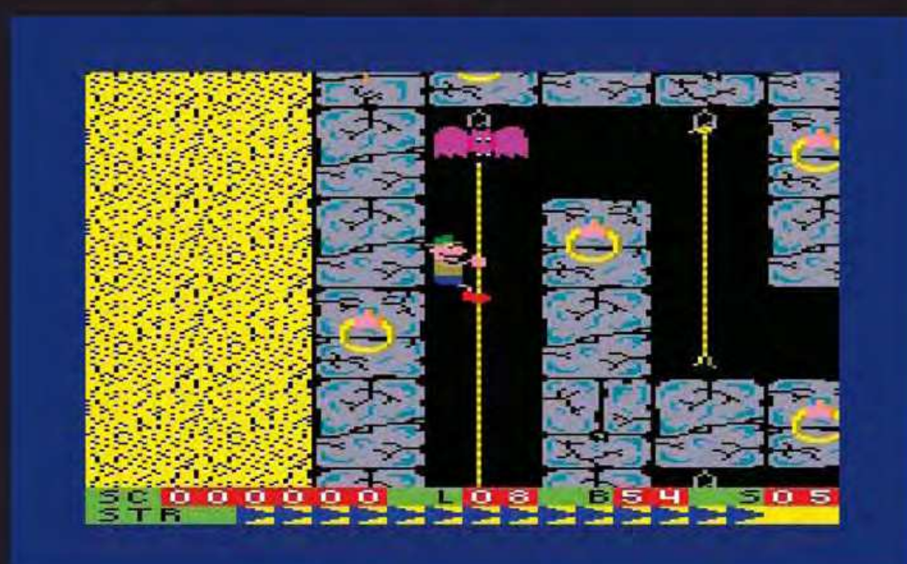
Según una entrevista a Fernando Rada, Charlie Granados, Paco Menéndez y Camilo Cela que fue publicada en el número 60 de la publicación *Microhobby* (fechada en enero de 1986), *"a primeros de octubre del año 1984, empezamos a programarlo y lo terminamos un año después, es decir, en octubre de 1985"*. Estaban hablando de *Sir Fred*.

Charlie Granados cuenta que "en *Fred* no había participado Paco Menéndez, porque él empezó en esto de la informática más tarde que nosotros; aunque le gustaba, cuando empezamos no tenía el nivel que teníamos nosotros. Iba más atrasado, estaba aprendiendo… Cuando empezamos con *Sir Fred*, él sí que se unió. Paco aprendió súper-rápido, era un máquina; un tío que tenía una capacidad para programar y para sintetizar, aprender cosas nuevas, para desarrollar, alucinante. Una maravilla, estar a su lado haciendo cosas".

Sobre Paco y sobre *Sir Fred*, se extiende Fernando Rada: "éramos un grupo de cinco o seis amigos, y entre ellos estaba Paco. Era amigo íntimo nuestro, éramos compañeros de instituto, de vacaciones, de fines de semana… Este juego que habíamos empezado, *Sir Fred*, le atraía a Paco porque tenía intereses cercanos desde el punto de vista técnico y científico, y empezó también a programar. Yo creo que es un proyecto en el que había muchas ganas, las cuales generaron un producto que en su época probablemente incorporaba bastante talento; podías hacer muchas cosas con el personaje… Tiene que ver mucho con el rollo artístico; al final hay un producto diseñado no desde el punto de vista del negocio, o del marketing del producto, lo que había ahí era un grupo de gente ansiosa de sacarle chispas al Spectrum desde todos los ángulos y desde todas las perspectivas.







» El adorable recipiente gráfico de *Fred* recoge en su interior una explosiva bomba de tecnología.



"Creábamos juegos en un plan más artístico que industrial"

FERNANDO RADA



El equipo de Made in Spain al completo, en 1986. De izquierda a derecha: Paco Menéndez, Charlie Granados, Camilo Cela y Fernando Rada.

Al final salió un producto muy elaborado y con un personaje que hacía un montón de cosas bastante poco usuales en esa época, y con una complejidad que llevó bastante tiempo conseguir pero había cuatro personas a la vez intentándolo, y tal vez es la clave de por qué ese juego destacó tanto en aquella época.

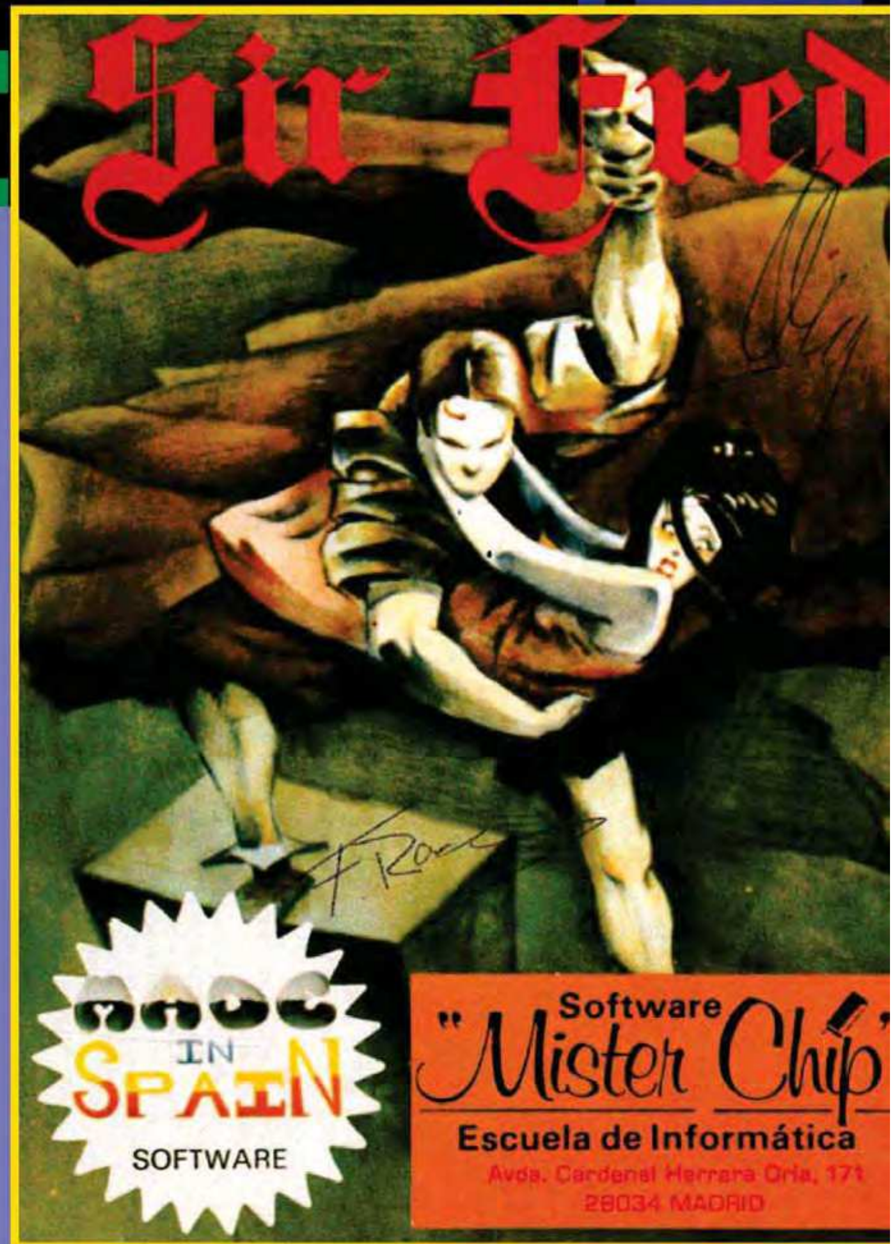
El padre de Paco tenía una academia de informática llamada "Míster Chip". Ya éramos cuatro, al principio programábamos en casa de Charlie o en mi casa, y llegó un momento en que necesitábamos algo más de espacio; teníamos demasiados aparatos y demasiadas televisiones metidas en un cuarto de estudiante normal. Las madres nos echaban con la escoba (*risas*). Entonces el padre de Paco nos ofreció un espacio; además, para él era atractivo tener a cuatro programadores de Spectrum en su academia de informática... era interesante desde el punto de vista de imagen. Nos dejó un espacio, y estuvimos ahí desarrollando casi todo *Sir Fred;* por fin teníamos un sitio para nosotros, para poder programar y estar allí".

Sigue relatando Charlie: "igual que *Fred* surgió de la idea de un laberinto, *Sir Fred* surgió de lo siguiente: yo, con la ayuda de Paco y Fernando, me puse a hacer 'un muñequito que hiciera muchas cosas'. 'Voy a hacer que corra', e hice una rutina para que corriera. 'Ahora voy a hacer que salte'... 'vamos a hacer que pueda subir lianas, que pueda nadar, que suba escaleras, que luche con la espada'... Entonces: teníamos un muñeco que hacía mogollón de cosas, pero no tenía un juego detrás. Primero empezamos con un desafío técnico, y cuando ya teníamos todos esos elementos es cuando dijimos: 'bueno, ¿y ahora qué hacemos con esto? Va a haber que plantearse hacer un juego...'

Y dándole vueltas, llegamos a la idea de *Sir Fred,* de convertir ese muñeco en un caballero, que tuviera un castillo, que tuviera una misión de rescatar a una princesa. Así fue como llegamos a ese concepto. Los ensayos de las primeras capacidades, es decir, lo de mover el muñeco, a lo mejor estuvimos un par de meses o así trabajando con ello. Pero lo que es el desarrollo del resto del juego ya sí que nos ocupó bastante más: *Sir Fred* tardó cerca de un año o así en estar listo porque fuimos añadiendo muchas cosas, muchas pantallas, todo el sistema de mapas, y son muchas de estas cosas que juegos posteriores ya daban por hecho pero que en este juego tuvimos que inventar: '¿cómo codificamos un mapa, cómo codificamos caminos?' Fue un juego en el que inventamos muchas cosas.

Con *Sir Fred* sucedió lo mismo que con *Fred,* lo que pasa es que con *Sir Fred* lo tratamos directamente nosotros; en lugar de vender *Sir Fred* a través de Indescomp, fuimos nosotros directamente a Inglaterra. Fernando, Camilo y yo. Contactamos con varias compañías, y al final lo sacamos con Mikro-Gen (*Nota: la exitosa compañía que publicara titulazos como Pyjamarama, Herbert's Dummy Run o Three Weeks in Paradise*) nos hicieron un tratamiento bastante bueno, pero pasó igual que con Indescomp: las cifras





» Derecha: carátula original de *Sir Fred* —con el logo de "Software Mister Chip"—, autografiada por Fernando Rada y Charlie Granados. La ilustración es obra de Juan Delcán, grafista de *La Abadía del Crimen* y amigo personal de los miembros de Made in Spain.

que nos dieron de ventas no se correspondían pero para nada con lo que nosotros habíamos visto. Entonces, dijimos, 'joder. Aquí no se puede uno fiar de nadie'. Quedamos bastante decepcionados, también.

En España, la venta de *Sir Fred* la hizo el padre de Paco (*Nota: a través del sello 'Software Mister Chip"; el nombre que tenía su academia, efectivamente*). Él no tenía ningún interés especial por los videojuegos, pero lo que había sido siempre es una persona muy comercial, con muchos contactos… Y de sus contactos, de sus ganas comerciales, y del mucho tiempo y muchas ganas que le echó, consiguió vender en España una cantidad bastante importante de juegos, directamente a tiendas. Y nosotros, viendo que ya el mercado aquí en España realmente despegaba, que en El Corte Inglés se vendieron un montón de copias de nuestro juego… Y viendo que había gente por ahí que tenía productos interesantes, decidimos vender por nuestro lado nuestros juegos, y además, juegos de otra gente".

"Tuvimos un vínculo con el padre de Paco", explica Fernando. "Hubo un intento de distribución con él pero tampoco salió bien porque las ideas tampoco iban alineadas, y al final, un día Charlie y yo hablamos el tema: veíamos las dificultades de salir a través de un *publisher* —que en aquel momento, 'publisher' como tal no existían, pero un tercero como tal que nos pudiera introducir en la industria o en el mercado—, porque además tampoco había un Erbe, todavía, 'profesional' que nos hiciera esto; bueno, yo creo que ya empezó a aparecer Erbe cuando ya estaba *Sir Fred* terminado, o poco después… Pero decidimos buscar una alternativa también como productora.

Empezabas a ver, además, que había programadores que hacían cosas, en la misma situación que nosotros de no poder salir al mercado fácilmente, y decidimos profesionalizar un poco más esto y decir: 'Hombre, *Sir Fred, Fred*… Las cosas que hemos sacado a la gente le gustan. Incluso fuera, en Inglaterra, a la gente le gustan. Es un mercado que tira mucho, vamos a intentar hacerlo crecer un poco, sacar producto de terceros, sacar producto nuestro e intentar en esa cadena de valo, no quedarnos siempre con la parte más reducida de rendimiento en las cosas que hacemos. Y vamos a intentar saltarnos partes de la cadena (que, además no parecía muy sólida desde el punto de vista distribución)'. Entonces nos liamos la manta a la cabeza e intentamos montar la productora Zigurat…

…Y ahí es donde nos separamos de Paco. Paco tenía una visión muy radical respecto al desarrollo puro; él prefería que no le salpicase nada del tema del negocio, olvidarse de eso y centrarse solo en programar y en producir cosas, en desarrollar, y se veía mucho más dentro de otro equipo que ya lo hubiera hecho como podía ser Opera (que fue, al final, donde acabó), u otro equipo que estuviese ya formado y él solo tuviera que entrar allí, dedicarse a desarrollar un producto o lo que sea. No lo veía. Tampoco creía que nosotros fuéramos a ser capaces de llevar todo a la vez… La dimensión es muy pequeña. Es que éramos cuatro contados, cuatro 'mataos' en realidad; era difícil que pudiéramos montar una productora.



"Para la distribución, hablamos con Dinamic. Pero nunca fue una conversación en serio, no llegamos a concretar nada"
CHARLIE GRANADOS

Y al final, nos separamos de Paco. Con él seguíamos con la misma amistad de siempre y una relación súper-estrecha. Ha sido siempre uno de los mejores amigos y su desaparición fue uno de los mayores traumas de nuestra juventud más difíciles de sobrellevar (*Nota: Paco Menéndez decidió acabar con su vida en 1999*), nuestra relación ha sido siempre de amigos íntimos; no hubo nunca ninguna dificultad desde el punto de vista personal con Paco, sino que fue simplemente que sus miras y las nuestras en un momento dado no coincidieron; pero básicamente, seguimos exactamente igual, con una relación de amistad.

Después de eso, montamos Zigurat. Intentamos fichar a varias personas que nos ayudaran con el tema de distribución y la producción, porque había que hacer carátulas, cintas, retractilarlas… Pelearse con las imprentas, con los estudios de grabación y demás. Y sobre todo, lo peor: pelearse con las tiendas, porque no había un canal para vender; y, bueno, lo que hicimos fue empezar a buscarnos la vida encontrando tiendas por ahí en listados de diferentes procedencias hasta que fuimos dando con los principales puntos de venta del país —que tampoco había tantos entonces—, y empezamos a distribuir casi todo por teléfono. Contactando con ellos, vendiendo algunas muestras, comprobar que el producto salía y entonces te pedían más, etcétera. Así montamos una mini-distribución de nuestros juegos. Intentamos sacar algo más de producto para tener más presencia en la prensa, amortizar un poco más los anuncios…

» *Sir Fred* o cómo hacer evolucionar ad infinitum la ortodoxia visual y dinámica de aquella época.

En este punto, se sincera Charlie Granados: "Zigurat es un nombre que es un horror (*risas*). Yo, porque ya me he acostumbrado a usarlo, pero es espantoso; un nombre que nadie sabe escribir, nadie sabe lo que es… Todos nosotros sabíamos lo que era un zigurat, pero preguntabas por ahí y la gente te decía: '¿Zigurat? ¿Y eso qué es?' Ni sabe a qué se parece, ni de dónde salió, ni… No fue una gran elección, la verdad. Pero ahí está, y muchísimos años que lo hemos tenido. Otro error yo creo, fue el tema de que nosotros teníamos clara la diferencia entre Zigurat y Made in Spain; pero la gente no lo tenía nada claro. No sabían quién era quién, o qué era cada una de las cosas… Nosotros teníamos claro que Zigurat era una distribuidora de juegos, y Made in Spain un grupo de desarrollo. Pero la gente no lo entendió: la gente llamaba Made in Spain a la distribuidora, había juegos de Made in Spain que no habíamos hecho nosotros pero claro, no eran de Made in Spain, ¡eran de Zigurat! Eso también fue un lío importante. Al final decidimos cargarnos el nombre de Made in Spain y fuimos solo Zigurat, y ya está".



LA JOYA DEL NILO

Continúa contando Charlie: "andábamos dándole vueltas a la idea de crear algún juego que tuviera algún tipo de licencia, algún personaje famoso, algo así para darle algo más de empaque comercial a la cosa. Y una tarde que no teníamos nada que hacer, nos fuimos al cine, creo que fui con Fernando… y vimos *La Joya del Nilo*, la película de Michael Douglas (*Nota: la cinta, dirigida por Lewis Teague, se estrenó en España en marzo de 1986*). Nos pareció una cosa muy simpática, muy divertida… Y que se podía transformar en un videojuego bastante bien, porque tenía muchos ingredientes de aventura, de videojuego. Y decidimos hacer algo que tuviera que ver con esa película.

Mientras estábamos desarrollándolo, contactamos con la distribuidora cinematográfica aquí en España… Cuando hablamos con los representantes españoles, nos miraban con cara rara; porque claro, eso de 'vamos a hacer un videojuego basado en esta película' en aquellas épocas es como si se hubiese dicho 'vamos a hacer helado de vainilla basado en la película' (*risas*). No sabían ni lo que les estaba contando. Nos miraron con unas caras rarísimas, y nos dijeron: 'se lo vamos a preguntar a la casa madre a ver qué nos dice'.

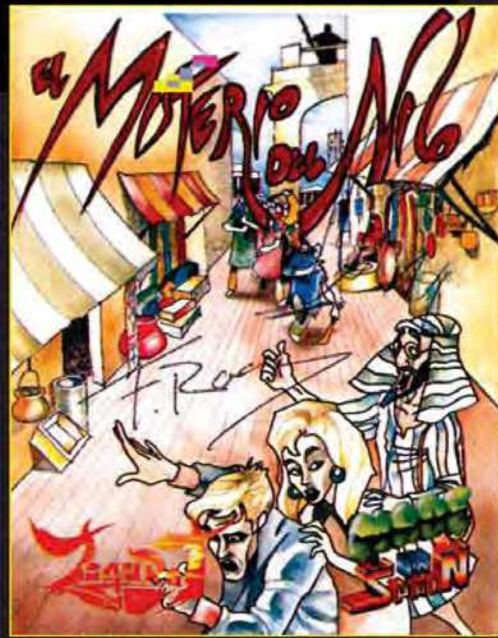
Nuestra sorpresa fue que nos dijeron que podría ser; nos dijeron, 'han dicho

que os vamos a mandar un contrato, y las condiciones que tenéis que cumplir'. Nos mandaron un contrato como de quinientas páginas, y luego nos mandaron una serie de condiciones comerciales que teníamos que cumplir que eran una locura…"

"…Cosas como fianzas de un millón de dólares por si hacíamos algún daño a la imagen de los actores", apostilla Fernando…

"…Teníamos que tener un seguro de responsabilidad civil gigantesco", prosigue Charlie, "unos avales de no sé qué… Estuvimos mirando el contrato y dijimos: 'pero bueno, ¿estos no se han dado cuenta de que no somos una empresa súper-potente, sino que somos un grupo de gente de aquí, cuatro arrastrados en España?'. Y después de darle muchas vueltas, dijimos 'no podemos cumplir con esto, no podemos seguir adelante'. Pero el juego lo sacamos igual (risas), lo que pasa es que en lugar de *La Joya del Nilo,* fue *El Misterio del Nilo*. Los personajes se parecen a los de la película; está el barbudo aquel, la Katherine Turner, el Michael Douglas…. No se llaman así, pero son exactamente los mismos.

El Misterio del Nilo también lo vendimos en Inglaterra, a la compañía Firebird concretamente. Tuvimos una anécdota que yo siempre me acordaré, es buenísima: no sé cómo se enteraron de que estábamos haciendo el juego, pero el caso es que llegó a mi casa un día un telegrama. En aquellas épocas todavía había esas cosas (*risas*)… Lo abro, y decía, literalmente: *'queremos dar gran dinero por vuestro juego'*. Con esas palabras, en 'spanish macarrónico' (*risas*). Firmado por el jefazo de Firebird. Entonces dijimos: '¡Joder!' Y cuando nos fuimos a Inglaterra a venderlo,



» La Carátula de *El Misterio del Nilo*, al igual que la de *Sir Fred*, es obra del siempre genial Juan Delcán; la que se muestra en la imagen lleva estampada la rúbrica de Fernando Rada y Charlie Granados.

uno de los que llamamos, claro, fue a ese jefazo; a ver si realmente querían dar 'gran dinero' (*risas*). La verdad es que tampoco salimos súper-contentos, pero en esta ocasión la cosa fue mejor, porque por lo menos habíamos firmado un contrato que garantizaba unas cosas, y ese mínimo sí que lo cumplieron. Aunque los resultados no fueron la bomba, el mínimo garantizado sí que lo respetaron... De todos modos a Zigurat, lo que nunca nos ha ido bien ha sido la aventura fuera de España; en España sí que llegamos a tener mucho éxito y muchas ventas, pero fuera de España no conseguimos arrancar nunca".

"Y ahí fue cuando empezamos a contactar con desarrolladores que hacían juegos fenomenales, y que no salían al mercado porque no encontraban distribución", recuerda Fernando Rada. "Hicimos un primer contacto con Erbe en el cual las condiciones que se nos ofrecieron no fueron suficientes como para dar el salto a movernos con ellos; porque la verdad es que aunque nuestro negocio era pequeño, la red ya estaba más o menos hecha. Teníamos clientes grandes como El Corte Inglés, que ya era un cliente que te compraba un volumen razonablemente alto de partida con lo cual, ya justificabas por lo menos costes de producción.

Más o menos íbamos sobreviviendo y nos manteníamos sacando unos cuantos títulos al año. No eran muchos, pero casi siempre llevaban nuestro sello en el sentido de que nosotros no perdíamos nunca la sensación de que los juegos que hacíamos tenían que ser una pequeña obra de arte. Nos gustaban que quedasen bien, que fueran ▶



O MISTERIO DO NILO

■ Según puede leerse en la página 4 del número 104 de *Microhobby* (puesto a la venta en noviembre de 1986), *"Made in Spain [...] está trabajando en la actualidad en un nuevo programa que, mientras no ocurra nada extraño, llevará el nombre de 'La Joya del Nilo'. [...] según nos han confesado los propios programadores, si los actores no permiten utilización de su nombre e imagen puede ser bautizado como 'La Joya del Miño'"*. Al preguntar a Charlie Granados sobre la veracidad de esta afirmación, nos confiesa que "eso son 'cachondeos' que teníamos internamente, pero no se planteó en serio en ningún momento. Lo que ocurre es que por aquel entonces coincidimos con un programador gallego, un chico que se llamaba Carlos, que nos hizo la versión de uno de nuestros juegos para MSX... Y con él teníamos muchas coñas con el tema de los gallegos, del Miño..."


«LA JOYA DEL NILO», EL NUEVO PROGRAMA DE MADE IN SPAIN

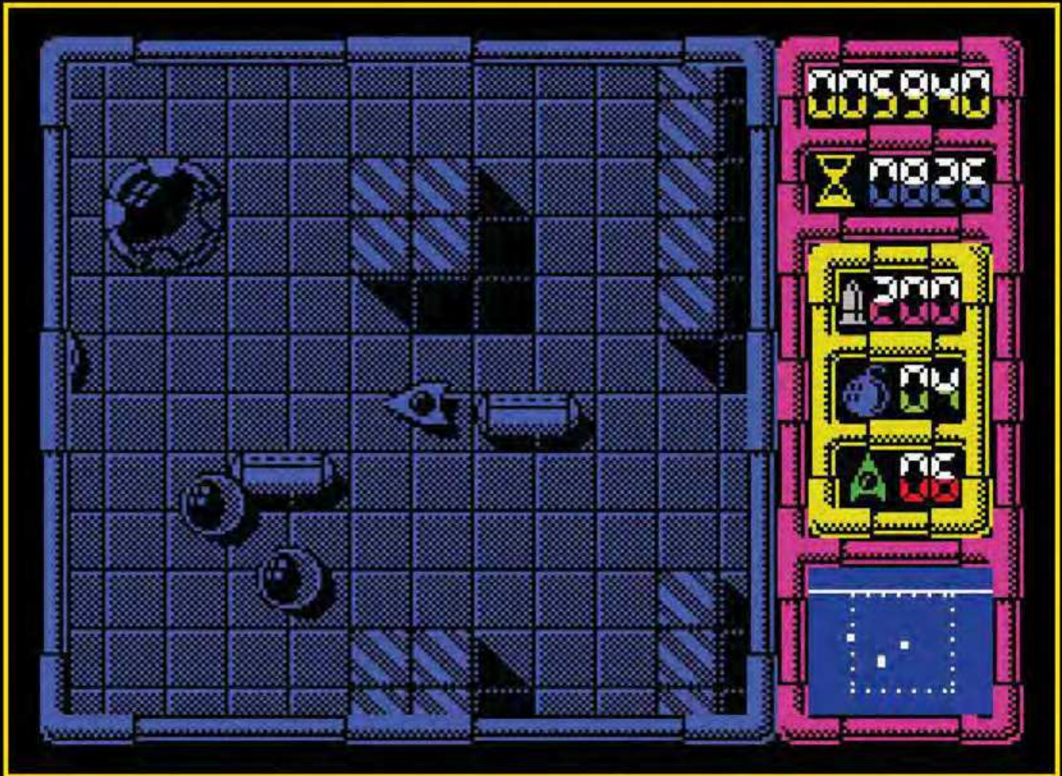
Made in Spain, la compañía de software que creó hace algunos meses el original y exitoso Sir Fred, está trabajando en la actualidad en un nuevo programa que, mientras no ocurra nada extraño, llevará el nombre de «La joya del Nilo».

Este juego está basado en el argumento de la película del mismo título protagonizada por Catherine Tunner y Michael Douglas, por lo que sus distintas fases transcurren en escenarios parecidos a los del filme: desiertos, poblados árabes, un tren... En ellos, tendremos que conseguir que los tres personajes protagonistas esquiven los ataques de cientos de soldados árabes y, tras superar algunas pruebas, ponerlos a todos a salvo.

«La joya del Nilo», que, según nos han confesado los propios programadores, si los actores no permiten utilización de su nombre e imagen puede ser bautizado definitivamente como «La joya del Miño», va a ser, sin duda, un auténtico éxito. En primer lugar llama poderosamente la atención la enorme calidad de sus gráficos, los cuales son de un diseño verdaderamente original y atractivo. En cuanto a lo relativo a la adicción, aún están por pulir algunos importantes detalles a cerca de su desarrollo, pero, por lo que hemos podido ver, se va a tratar de un arcade en la línea de los programas de acción como Green Beret o Ghosts'n Goblins, pero combinado con algunos aspectos de estrategia.

Sin embargo, las actividades de Made in Spain, mejor dicho, de algunos de sus miembros, no acaban aquí, ya que también han creado un sello llamado Zigurat que se dedicará a la distribución de programas. Sus primeros productos serán éste «La joya del Nilo» y otro juego llamado «Nuclear bowl», ópera prima del sello diabolics. Este juego también posee un alto nivel de calidad y consiste en adentrarnos en una especie de central nuclear y recomponer un reactor averiado; muy dificultoso pero igualmente adictivo.

Ambos programas estarán en el mercado a principios del mes de diciembre aunque, como antes dijimos, el realizado por Made in Spain aún no se sabe con qué nombre. El caso, es que se llame «La joya del Nilo» o «La joya del Miño», lo importante es que este programa es una auténtica «joya». Si no, al tiempo.



» Cuando una adaptación del impepinable clasicazo *Asteroids* recupera para sí el vibrante minimalismo mecánico del original, enseñando lo justo de chicha gráfica y añadiendo suficiente (y buen) *gameplay* de propia cosecha que justifique la necesidad de una versión, el resultado solo puede calificarse de obra maestra. *Afteroids* lo es.

▶ tecnológicamente avanzados, que ofreciesen algo nuevo… Todos ellos fueron así: por ejemplo, *El Misterio del Nilo* tenía varios personajes a la vez y los podías cambiar unos por otros, cosa que no se había visto nunca entonces. *Paris-Dakar* era un juego donde había un laberinto inmenso… Recuerdo la publicidad: *"9.000 veces la pantalla de tu ordenador"* en dimensión, porque está hecho a base de bloques y sub-bloques, y todo eso se generaba aleatoriamente cada vez que jugabas, con lo cual, cada partida era diferente a la anterior. El algoritmo era muy parecido al que utilizamos para generar el laberinto de *Fred*, pero los bloques de *Paris-Dakar* tenían muchos más niveles de jerarquía.

Esa era nuestra intención: siempre perfil tecnológico para hacer cosas nuevas e innovadoras, y después también que nos gustara mucho lo que hacíamos. Nos acusaban siempre de sacar poco producto, pero la verdad es que casi siempre nuestros juegos tenían muy buena acogida. También, como teníamos otros equipos que hacían cosas muy interesantes, empezamos a decidir sacar productos de otros y eso nos permitía hacer acciones de marketing como sacar un pack de tres juegos en Navidad o cosas parecidas, y facilitaban un poco el retorno de la productora, para poder sobrevivir y seguir manteniéndose haciendo publicidad en las revistas y teniendo presencia en el mercado".

DENTRO DEL LABERINTO

En general, las cosas les iban bien a los muchachos de Made in Spain / Zigurat. Y entonces, llegaron soluciones a problemas que beneficiaron a muchos, pero no a todos. Lo explica Charlie Granados: "Comercialmente, con el tema que nosotros teníamos que era la distribución propia, el organizar nuestra red de ventas, tratar directamente con las tiendas… Ahí, realmente hubo un mazazo gigantesco que fue la bajada de precios, que para mi gusto fue una jugada comercial maestra, y que si en muchos productos de ocio de hoy día se aplicaran políticas parecidas, seguro que tendría un éxito gigantesco. El pasar de vender los juegos al precio que se estaban vendiendo: de 2.000, 3.000 pesetas, a las 875 pesetas de Erbe, fue la revolución. La revolución que hizo despegar el mercado de verdad en España. Porque era un precio muy asequible, todo el mundo se podía permitir ese precio. Y la diferencia entre piratear las cosas y comprarlas a un precio que estaba muy asequible y muy bien, fue bestial. Y además fue una jugada maestra porque el resto de distribuidores no estábamos preparados para ello.

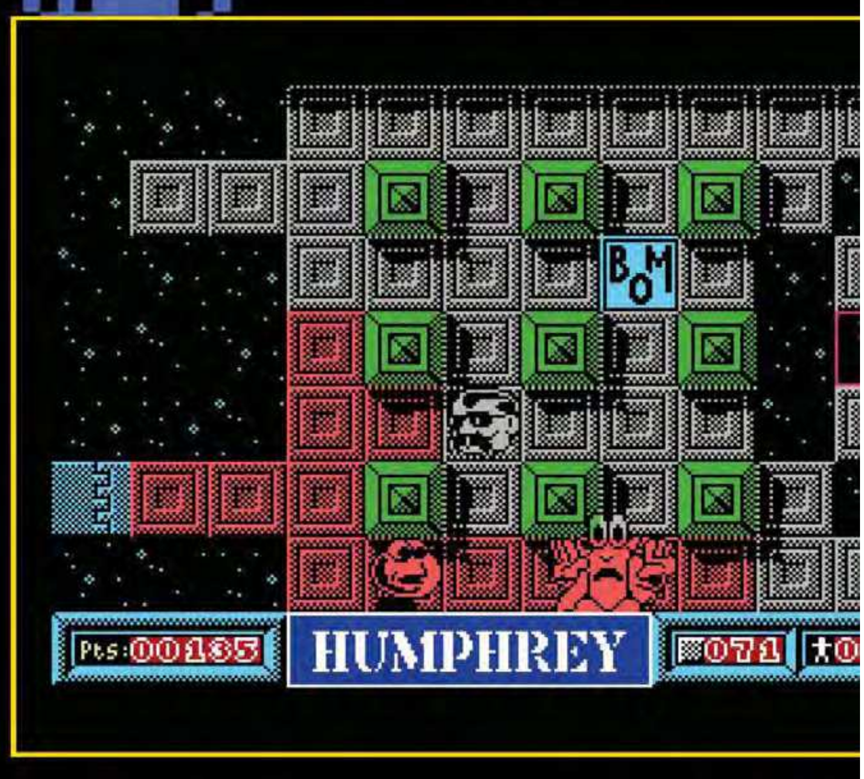
Erbe, con ese movimiento, se quedó con el mercado. Y nosotros vimos cómo en poquísimos meses, las ventas prácticamente se reducían a cero. Era siempre lo mismo: llamabas a una tienda y te decían: 'no, yo antes te compraba, pero estos juegos que vende Erbe valen menos de la mitad. ¿Cómo quieres que te compre los tuyos?'. Nosotros no supimos reaccionar ajustando costes para llegar a esos precios. Llegó un momento en que dijimos: bueno, si no puedes luchar contra el enemigo, únete a él'. Así que fuimos un día a hablar con Paco Pastor y decirle: 'Pue has ganado. Aquí estamos, ¿nos quieres vender nuestros juegos?'

Y lo bueno es que dijo: 'Pues sí. Estoy encantado de que os unáis al equipo', y adelante, a vender… Y a partir de entonces vendimos a través de Erbe, y la verdad es que estuvimos muy contentos de los resultados; fue una colaboración muy buena para todos. Ellos estaban contentos con los juegos, nosotros con las ventas, y muy bien".

PERO. Fernando Rada muestra la otra cara de la famosísima bajada de precios de Erbe: "Tuvimos que pasar un poco por el aro, por así decirlo. Nuestra producción de títulos era escasa, no era compatible con esa bajada tan dramática de precios.

Aunque solo sea parándose a pensaren lo que nos costaba una doble página de *Micromanía* que hacíamos en Navidad, te pones a echar números y dices: es que yo, si vendo tres veces más, vale, pero es que no voy a vender tres veces más porque no va a aumentar mi canal, no voy a invertir más en publicidad porque tengo unos riesgos muy grandes; Dinamic sí porque tienen mucho producto, amortizan muy bien sus costes de marketing, y al final por volumen, acaban consiguiendo que sea rentable.

No sé si el objetivo real era aumentar el consumo a la vez que se disminuía la piratería. No tengo claro que el objetivo real fuera la piratería, y no estoy seguro de que nuestras ventas naturales se vieran tan afectadas por eso. Quizá sí, pero la verdad, no éramos capaces de medirlo bien; yo iba al rastro y veía un montón de chiringuitos con cintas, pero si vives en un pueblo sin Internet —¡no podías bajarte cosas ni pedir cosas por Internet!— al final, los puntos de venta de (por ejemplo) Almería tenían los compradores que tenían, y llegaba un producto nuevo y lo compraban. Entonces, ¿hasta qué punto era tan







» *Paris-Dakar* galopa con brío, espoleando por la furia de una jugabilidad enganchante y retadora.

dramático? Pues no lo sé, pero lo que sí fue dramático es que a nosotros la bajada de precios, como pequeños que éramos, nos quitaba un poco de en medio. Como empresa de buen producto pero no mucho producto, y, bueno; la verdad es que yo creo que todo esto fue un poco el final. Con este hecho, todo cambió; cambió en que aquello ya no era tan rentable.

También hubo una serie de acontecimientos contextuales como puede ser la salida de los PCs, la segunda generación de ordenadores como Amiga y Atari —que eran estupendos, pero muy caros aquí— también empezó a sesgar parte del público hacia plataformas que tuvieran un poco más de calidad… O que sirvieran para más cosas: esos ordenadores venían ya con procesadores de sonido de maravilla, tenían mapeado de vídeo RAM que ponían cada cosa de un color… Aquello era otra historia, y cuando aparecieron los PC lo mismo; nosotros todavía hicimos alguna versión en CGA. *Sito Pons 500cc Grand Prix* y alguna otra cosa más, creo recordar, para los primeros PC, el Amstrad 512 y cosas parecidas. La salida era aún muy incipiente, aunque ya se veía que el PC iba a revolucionar".

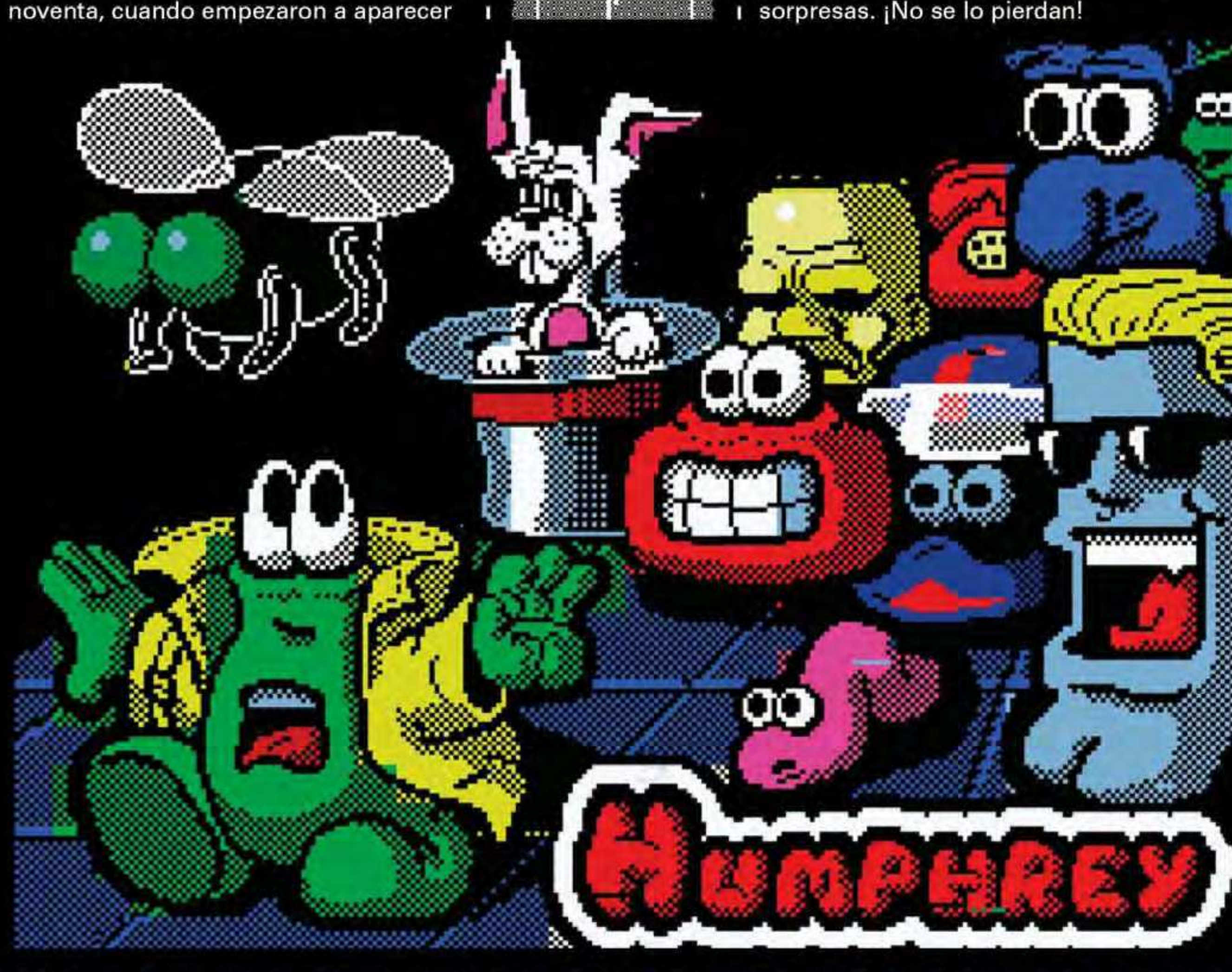
"Después", y así culmina Charlie Granados esta primera parte del reportaje que recoge la historia de Made in Spain y Zigurat, "llegaron un par de proyectos por ahí que son cosas muy personales, como *Afteroids*, que es un proyecto mío, y *Humphrey*, que es un proyecto de mi hermano (*Nota: ambos títulos se pusieron a la venta en 1988*). En realidad son proyectos pequeños, juegos que sacamos más por capricho; nos apetecía hacer eso tanto a mi hermano como a mí, que por verdadero objetivo comercial de la compañía. Y el resto de juegos que hicimos en aquella época son casi todas las licencias deportivas; *Paris-Dakar* (1988), *Emilio Sánchez Vicario Grand Slam* (1990), *Carlos Sainz* (1990)… Un mundo en el que nos metimos y en el que estuvimos muy a gusto durante mucho tiempo. Además, yo creo que salieron unos juegos muy buenos.

Y así llegamos a principios de los años noventa, cuando empezaron a aparecer las primeras máquinas de 16 bits. Fue una época bastante rara. Los juegos de 8 bits se estaban dejando de vender, pero el mercado de 16 bits no acababa de despegar… No tiraba ni una cosa, ni la otra.

El mercado de PC todavía era muy prematuro, muy pequeño, y llegó un momento en que realmente se planteó la supervivencia de la compañía. Dijimos: 'si seguimos con estos resultados uno o dos años, tendremos que cerrar, porque no hay ventas'. No acabábamos de dar con la clave de cómo hacer que este mercado despegara. Un mercado que se nos murió, a nosotros, y también al resto de compañías. Cada uno buscó la forma de tirar… Y nosotros acabamos contactando con la gente de Gaelco y nos pasamos al mercado de las máquinas recreativas".

ESTÁN VIVOS

Pero eso será en la segunda parte de esta apasionante historia, que se contará en el próximo número de Retro Gamer… en la cual Fernando Rada, Charlie Granados y Ángel Alda explicarán cómo revolucionaron el mercado nacional e internacional de las recreativas cuando trabajaron con Gaelco; desvelarán todos los secretos de *World Rally Championship*, relatarán su entrada y éxito fulgurante en el mercado de los juegos para teléfonos móviles, y valorarán la competencia y títulos propios y ajenos, entre otras muchas sorpresas. ¡No se lo pierdan!




00
warship!



CYBERNATOR

MIRAR A LOS OJOS DE DIOS

» EL MOMENTAZO



» SNES
» KONAMI
» 1993

Cuando eres un crío de la teta arcade y MSX de los 80 aprendes a cruzar las décadas y las nex-gen amorrado a dos verdades infalibles: fíate de lo que hagan Konami y Capcom.

Claro que eso explica la desazón que siento en la actualidad ante ambas compañías y que hay que huir de las verdades absolutas pero, en 1993 y tras un año escaso con la mejor consola de mi existencia, el axioma funcionaba. E incluso me deparaba sorpresitas, como la aparición un día en el videoclub donde nos nutríamos -de un tipo tan listo que un año después tenía una planta entera de videojuegos para alquilar, un tercio de ellos japoneses y americanos- de *Cybernator*. Yo ni idea a esas alturas de que el juego sólo está distribuido por Konami, que es de Masaya/NCS y que existe una contrapartida atroz en Mega Drive (*Target Earth/Assault Suits Leynos*). Pero estamos hablando de mis 16 años y una portada con un pedazo de trozo de mecha nipón: todo lo que sean roboces y turgencias resuena igual contra mi cerebro hormonado. Lo que no esperaba era encontrarme uno de los mejores primeros niveles de todos los tiempos.

Assault Suits Valken (adaptadores de títulos de videojuegos PAL, yo os maldigo) se abre con una nave gigante desvirgando las murallas de una ciudad futurista y un puñado de unidades de asalto escupiéndose como aviones con patas contra un enjambre de enemigos. Cuando le llega el turno a tu unidad, lo primero que te topas de morros, antes de caer al vacío de un corremata multinivel (¡entornos destructibles! ¡unidades de propulsión!), es un cañón gigante del tamaño de Soria. Cargando energía para escupir el rayo que aniquile a tu nave nodriza. Han pasado exactamente tres segundos de juego y, en el fondo, la megalópolis se oscurece por la batalla.

Desde ese momento, toca pelear por aprender el control de un traje de combate tan versátil como caprichoso. Mientras negociamos la gravedad a golpe de mochila cohete; destruimos enemigos a tiros o puñetazos secos cual mojama metálica; o nos deslizamos por el suelo levantando chispas y humo. Tal vez todo a la vez.

La sensación de urgencia es apremiante: desde la nave se comunican contigo para decirte que el cañón orbital está a punto de violar sus enlaces atómicos, que corre Jake, corre y sálvanos, mata a los manos, consigue a la chica, salva el mundo: *Cybernator* te miente mucho, desde el primer momento.

Por fin llego al enemigo final de la fase, fascinado por la cantidad de implicaciones que tiene a nivel jugable todo esto, que es más, mucho más que una golosina de roboces. Fascinado por detrás, claro, tengo 16 años y no tengo ni idea de qué está pasando o por qué existen este tipo de juegos, mucho más sombríos y malrrollistas que el resto, y eso que estoy acostumbrado a jugar en mundos posapocalípticos de cenizas nucleares. El enemigo es una unidad energética, una batería gigante, las pilas del cañón. Pe. Qu. Ce.

Inmediatamente aparecen dos grúas con cañones montados apresuradamente, mientras tratan de izar la batería hasta su lugar de carga. Cybernator ha empezado por demostrarme que mi Valken no es el único ahí fuera, que soy una pieza de un conflicto mucho mayor, y que mi glorioso primer enfrentamiento es con un cacho de níquel/cadmio gigante. Tan tenso como desmotivador. Sobre todo si te preguntas qué pasa si dejas qur la unidad llegue arriba (o pierdes demasiado tiempo empujado al foso por los cañones enemigos). Pues un GAME OVER como una casa mientras escuchas la última transmisión de radio de los tuyos: en *Cybernator*, lo de menos es que tú sobrevivas.



RETRODESARROLLADORES ESPAÑOLES

Sin desarrolladores, no habría videojuegos. Menuda noticiaca, eh... Afortunadamente, lo que por ahí fuera sería una perogrullada, contado en Retro Gamer adquiere una nueva dimensión; ¿y qué pasa con los sistemas clásicos? Sí, a todos nos encanta disfrutar con los grandes títulos de siempre en nuestros adorados Spectrum, Amstrad y etcétera, pero también nos gustaría echar de comer novedades a nuestras casetes, ranuras de cartucho y disqueteras varias. Y ahí es donde los retro-desarrolladores acuden a nuestra salvación: ellos traen vida nueva a máquinas de juego viejunas.

Retrodesarrolladores, sí. PALABRACA. Y de estos, españoles hay unos cuantos; fuimos los mejores creando juegos en la época dorada y lo seguimos siendo en la actual. ¿Quieren pruebas? Con algunos de ellos hemos hablado, y esto es lo que nos han contestado cuando, entre otras muchas cuestiones, les hemos preguntado: pero, ¿qué diablos es un retrodesarrollador?

Z80ST-Software

http://z80st.auic.es/



Fernando López "Shappire" muestra orgulloso *QBIQS*.

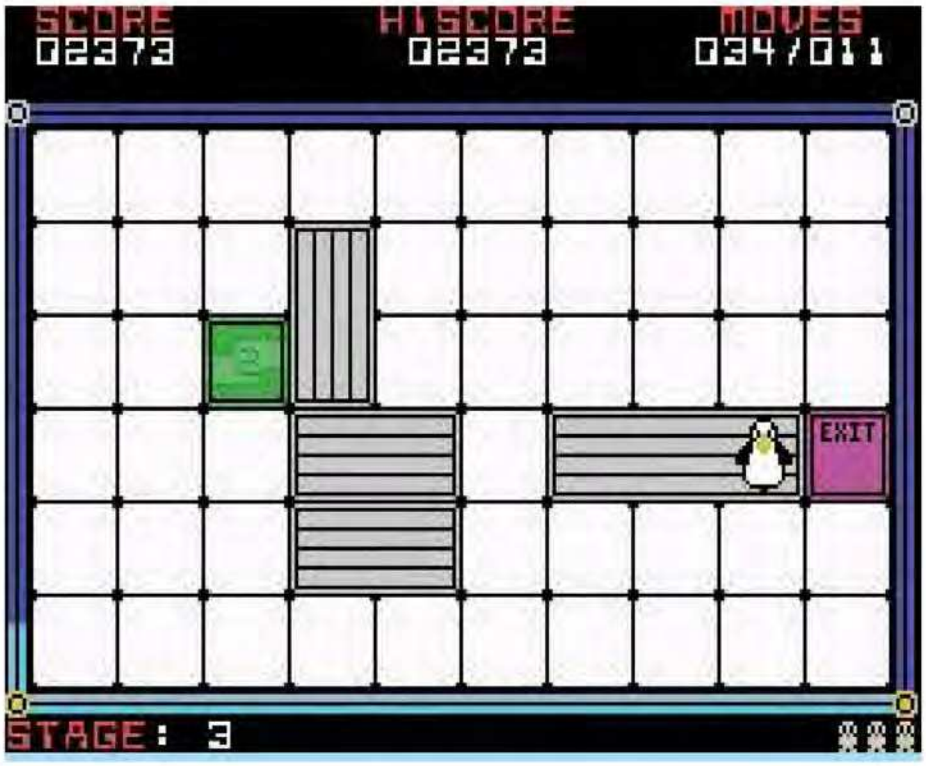
"La respuesta corta es 'todo aquel que desarrolla para plataformas retro'. La respuesta larga comienza con una pregunta: '¿por qué se abandonan plataformas que aún pueden darnos muy buenos ratos?'", dice Fernando López 'Shappire' de Z80ST-Software. Aún lo extiende más: "un retrodesarrollador es una persona que se niega a seguir la moda de renovar sus equipos cada año, se resiste a entrar en esa espiral consumista que nos 'obliga' a estar a la última y nos relega al ostracismo si no tenemos el último iCacharro con no-sé-cuántos núcleos, alguno más que justo la anterior versión. Un retrodesarrollador se niega a ser víctima del consumismo y sigue con su mismo equipo de siempre, con aquel equipo con el que empezó y que tan buenos momentos le hizo pasar en el pasado. Un retrodesarrollador se preocupa por cuidar ese equipo y alimentarlo con nuevos juegos. Aquí quizá venga el punto de discordia: los nuevos juegos para plataformas retro no son retro, ¡son nuevos! Un retrodesarrollador mantiene viva esa plataforma con la que aprendió, intentando que haya nuevos productos para ella".

Preguntamos seguidamente a Shappire por Z80ST-Software. Cuántos miembros integran la, llamémosla, ¿'compañía desarrolladora'? ¿Cómo trabajan? "¿Z80ST-Software una compañía? Bueno, yo no diría tanto, más bien un grupo de amigos... ¿grupo? Tampoco, eso es ir demasiado lejos", es lo que nos contesta. Prosigue Shappire: "más bien podríamos decir que estamos dos personas, que somos mi colega Salva (vebxenon) y yo. También tengo mucho contacto con los integrantes del grupo holandés TNI, con los que hablo muy a menudo sobre desarrollos para MSX.

Para el desarrollo de un juego en concreto siempre tiro de colaboraciones. Es una especie de crowdfunding (ahora que está tan de moda ese concepto), en el que la gente colabora conmigo para que un nuevo juego salga a la luz. Por ejemplo, con *QBIQS*, hubo mucha gente que colaboró haciendo gráficos (7 personas) y puzzles (13 personas contándome a mi mismo) principalmente, pero además la gente probaba las betas en las ferias y opinaba y daba ideas. Algunas quedaron atrás, pero otras fueron incorporadas al juego.

En estos momentos hay un editor de puzzles para *EntroPipe*, el juego que estoy haciendo ahora y que está más avanzado. Hay bastante gente que ya me ha enviado unos cuantos puzzles para meterlos en él.

Sí, sí: en nuestro país hay fantásticos chalados que siguen creando títulos maravillosos para nuestros pitecantrópicos cacharros.





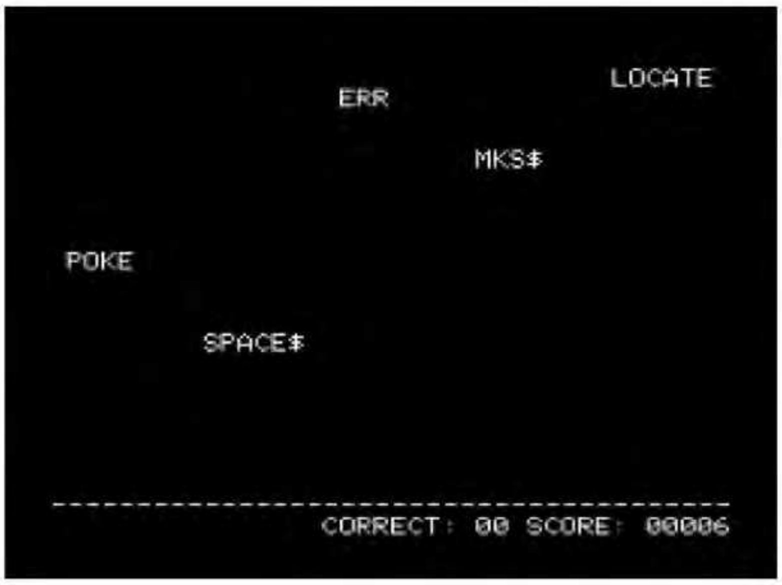
Podríamos decir que es una especie de 'Crowdcoding', ¿te gusta el concepto?"

Menudo interrogante retórico; pues cómo no nos va a gustar. La siguiente pregunta la hacemos nosotros, y es obligada: por qué se lanzaron a esta aventura, y cuándo. Shappire reconoce que fue "básicamente, por nostalgia. A los 12 años mis padres me regalaron un MSX y con él aprendí a programar, primero en BASIC y luego en Código Máquina. Recuerdo que en aquellos tiempos ensamblaba ¡a mano!, porque no tenía un desensamblador y metía los listados con un programita en BASIC lleno de DATAs.

Años después dejé el MSX y estuve en la demoscene del AMIGA durante algún tiempo, llegando a participar en los concursos que se organizaban en la Euskal Party con tres intros de 4Kb realizadas en ensamblador para Motorola 68000. El caso es que el AMIGA no me llenaba como el MSX, así que vendí todo el equipo que tenía y regresé nuevamente al MSX; fue ahí cuando contacté con Rafa Corrales y me metí en la escena del MSX acudiendo a las RUs (Reuniones de Usuarios) de Barcelona, y empecé a retomar la programación en ensamblador de Z80, pero a escala muy reducida.

Pero no fue hasta 2005 cuando Eduardo Robsy organizó un concurso para hacer un *PONG* que ocupase como mucho 1Kb de tamaño. Fue ahí cuando me puse las pilas y recuerdo que me costó bastante volver a hacerme con el Z80 y el MSX. Estuve todo el verano para hacer un programita de 1Kb (yo es que soy 'un poco' perfeccionista), pero al final quedó bastante bien. Después, entre noviembre y diciembre de ese año programé *Namake's Bridgedrome*, un juego en el que un pingüino debe resolver una serie de puzzles abriendo cajas que contienen puentes. Luego, en la cena que se celebra siempre en las RUs de MSX en Barcelona retomé la idea de programar mi propia versión del *Quarth* para MSX1, algo que llevaba rondando por mi cabeza desde 1990. Me costó más de cuatro años, pero al final el juego salió incluso mejor de lo que pude imaginar veinte años antes".

¿Y para qué plataformas desarrollan estos titanes de la programación clásica, y por qué la elección de esas concretamente? "Pues si me lo hubieras preguntado hace unos años te hubiera dicho que MSX y punto", contesta Shappire, "pero como me lo preguntas hoy, te diré que MSX principalmente y también para Sega Master System y Colecovision. ¿Por qué? Bueno, las tres plataformas comparten el Z80, por lo que el código puede ser reutilizado en un 90% para las tres plataformas. En segundo lugar, la Colecovision y el MSX1 comparten el mismo chip de vídeo, lo que permite portar



» Arriba-izquierda: el tercer nivel de *Namake's Bridgedrome*.

» Arriba-derecha: si te gustó *Quartz* y tienes MSX1 o MSX2, *QBIQS* te encandilará. Uno de esos juegos implanteables para un día de resaca.

» *Word Invaders: The Typing of the Dead* reformulado en ASCII. ¿Para cuándo la PALABROTAS EDITION?

con muy poco esfuerzo programas de MSX1 a Colecovision, salvando el problema de la escasísima capacidad de RAM que tiene esta máquina. Actualmente tengo una versión del *NeoPONG* para Colecovision, pero como no tengo acceso directo a una Coleco real sobre la que probar el juego, resulta un poco complicado corregir algunos bugs que hay en el tema del sonido.

El tema de la Sega Master System tiene su historia. En 2009 se anunció la creación de una nueva tarjeta para MSX denominada Franky. Dicha tarjeta trae un chip de vídeo de Master System, permitiendo así ejecutar en el MSX los juegos de Master System e incluso la creación de nuevos juegos que hicieran uso de ese chip. El tema me interesó y me puse a estudiar el funcionamiento de susodicho chip y cual fue mi sorpresa al descubrir que incluye los modos de MSX1, además de un modo adicional que se sitúa a medio camino entre los modos del MSX1 y los del MSX2, aunque en algunos puntos supera a este último.

Mi primera aproximación a la Master System fue el incluir soporte para la tarjeta Franky (y para su sucesora PlaySoniq) en *QBIQS*, pero después me di cuenta de que podía intentar realizar algún juego para el chip de la Master y, ya puestos, también para la Master System. Y en ello estoy, ya que tengo los gráficos para versionar el *NeoPONG* y el *EntroPipe* también saldrá para esta plataforma.

Cronológicamente los desarrollos que ya están disponibles y descargables en mi blog, son *Pong512*, una versión de *PONG* en 1Kb, con el código fuente disponible; *Namake's Bridgedrome*, un juego de puzzles en el que hay que encontrar la salida a base de abrir cajas y tender puentes; *Word Invaders*, una

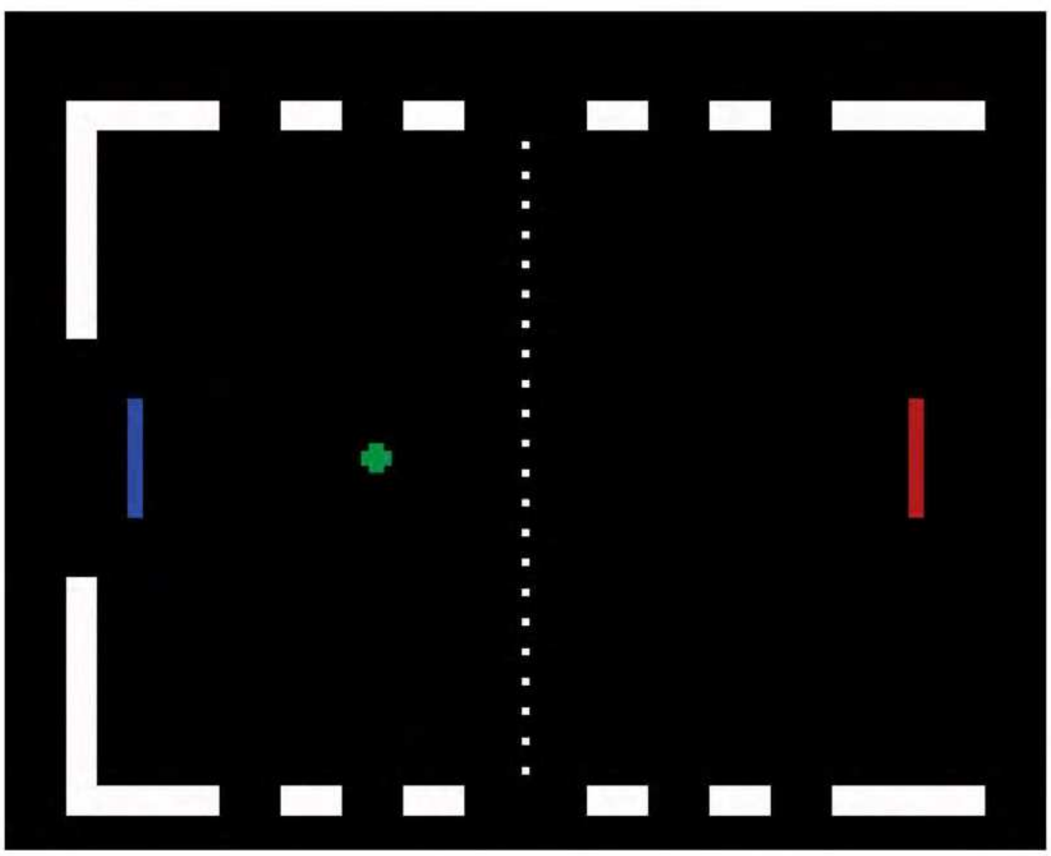


» Arriba: un juegazo como *QBIQS*, editado en cartucho y presentado en caja de cartón, pasa automáticamente a ser un juegazo que LO PETA.

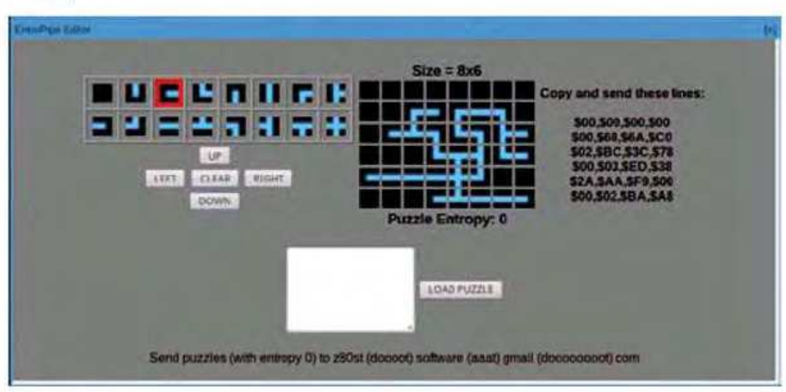
suerte de *Space Invaders* en el que hay que teclear el nombre de los enemigos para destruirlos (un juego totalmente en ASCII); *QBIQS*, una versión del juego *Quarth* de Konami, con un scroll al píxel para MSX1 y parallax al píxel para MSX2 y superiores (este juego salió también en cartucho, con una edición bastante cuidada a través de la MSX Cartridge Shop); y *NeoPONG512*, una vuelta de tuerca con respecto a *Pong512*, que incluye voces digitalizadas y gráficos algo más elaborados que el original.

Ahora estoy trabajando ahora en *EntroPipe*, un juego de puzzles en el que habrá que reducir la entropía de una serie de tuberías girando las piezas. Este juego saldrá para MSX2 y Master System. Es el desarrollo más avanzado, ya que lo comencé en diciembre de 2007, aunque no volví a tocarlo desde entonces hasta el año pasado; *KNT*, un juego de acción en el que el protagonista será Kaba, la mascota de Konamito.com y que saldrá para MSX2, en un principio; y *MasterPONG* y *ColePONG*, las versiones para Master System y Colecovision del *NeoPONG512*. Si a lo largo de este año sale todo ya me doy por satisfecho..."

¿Es el dinero el motor que mueve el mundo retrodesarrollador de Z80ST-Software? La respuesta de Shappire es clara y contundente: "Pues no, no estoy en esto por dinero. Realmente estoy porque me divierte mucho programar para estas plataformas, y me gusta que la gente luego juegue a los juegos que hago. Con eso ya me basta. ¡Ojo! No te voy a engañar, en mi blog tengo un bonito botón 'donate' de PayPal, si a alguien le gustan mis juegos y quiere colaborar con algún eurillo para que pueda comprar algo de material retro, no voy a decir que no, ¿eh? :D"



» Izquierda: *Pong512*, o cómo mejorar el *Pong* original ¡en solo 1Kb! Abajo: el editor de *EntroPipe*.



RetroWorks

http://www.retroworks.es/



» Foto de grupo de RetroWorks: los ocho bits los crían y ellos se juntan.

Acerca de qué es un retrodesarrollador, opiniones hay variadas y para todos los gustos. Para Javier Peña 'Utopian' de RetroWorks, "es alguien con quien comparto un gusto por cierto estilo de videojuegos. Este estilo se puede reflejar en la plataforma para la que se desarrolla, o bien en la estética o tipo de videojuego que se hace. Lo importante es el fondo, el gusto por un videojuego en el que importa más la diversión que el despliegue de medios".

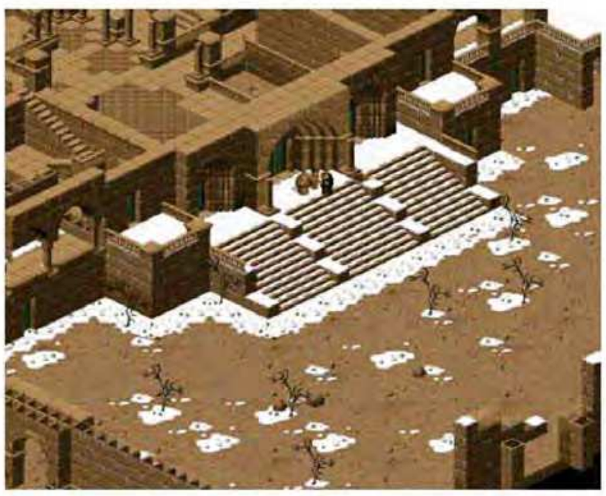
Cuenta Javier que el nacimiento de RetroWorks "se remonta a principios de 2009. La mayoría de los miembros formábamos parte de otro grupo dedicado a la creación de juegos retro, llamado CEZ GS. El grupo se disolvió, y varios de nosotros decidimos embarcarnos en la aventura de crear nuestro propio grupo. Como curiosidad, el nombre del grupo se remonta más atrás en el tiempo. Mientras intentábamos decidir cuál sería el nombre del nuevo grupo, LordFred propuso que reutilizásemos el nombre que él mismo se había dado cuando creó el juego *Sir Fred el Remake*, RetroWorks. Después de discutirlo, fue la opción que más gustó, así que desde ese momento se convirtió en nuestro sello particular.

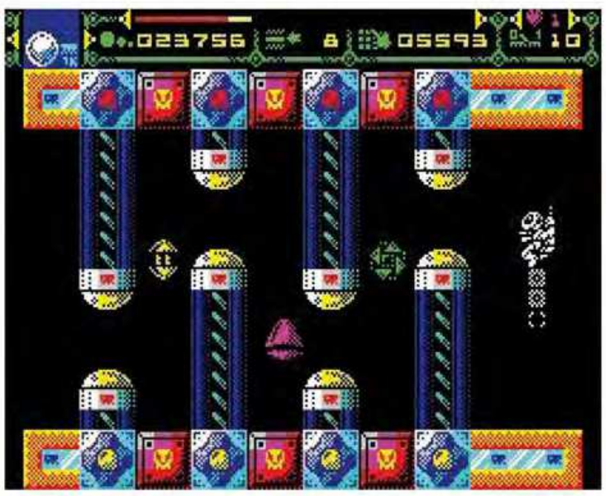
RetroWorks nace con la intención de crear nuevos juegos para plataformas retro y juegos retro para plataformas actuales, y de momento hemos publicado juegos para ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX. No descartamos en el futuro tocar otras plataformas, como el Commodore 64, o hacer juegos para PC o dispositivos móviles.

Javier sacia nuestra curiosidad cuando le preguntamos sobre cómo desarrollan sus juegos: "se hace de manera colaborativa", nos explica, "muy al estilo del software libre. Tenemos un foro en el que creamos hilos con cada nuevo proyecto, de forma visible para todos los miembros del grupo. De esta forma, aunque siempre se forme un grupo principal a cargo del desarrollo del juego, siempre hay feedback del resto de los componentes, lo que ayuda a pulir esos pequeños detalles que hacen que al final el juego sea redondo.

Por orden de lanzamiento, estos son nuestros juegos: *Gommy, defensor medieval*, un arcade muy sencillo y adictivo, creado originalmente para Spectrum, en el cual eres el encargado de defender un castillo contra los invasores, armado con piedras y cubos de agua; *Knight Lore Remake*, que no requiere presentación, es un remake con gráficos muy mejorados para MSX2 del clásico de Ultimate; *King's Valley*, una conversión para Spectrum del juego original de Konami para MSX; *Nelo & Quqo y la última butifarra* es una videoaventura para Spectrum, y un homenaje a unos conocidos personajes de cómic de Ivá; *Teodoro no sabe volar*, a día de hoy nuestro juego más versionado, con versiones para Spectrum, Amstrad CPC y MSX, una aventura de plataformas protagonizada por un loro incapaz de volar,

» De izquierda a derecha y de arriba a abajo: popurrí de pelotazos Made in RetroWorks. Remake de *La Abadía del Crimen*, aún en desarrollo. *Cray 5* en ZX Spectrum. *Teodoro no sabe volar*, estallido de color en Amstrad CPC. *Livingstone... el remake, supongo*, versión para PC, todavía inacabada, del clásico de Opera Soft. *King's Valley* para Spectrum, y el brutal remake de *Knight Lore* en MSX2.

















» Arriba-izquierda: Makinav... Digooo, *Nelo y Quqo y la última butifarra*. Po bueno, po fale, po lo juego.

» Arriba-derecha: *OABEA* (título en clave provisional) será una aventura gráfica multicolor con scroll desarrollada para ZX Spectrum. YUM.

y cuya versión MSX ha resultado ganadora del concurso MSXDev'12; *Genesis: dawn of a new day*, un shoot'em-up horizontal que intenta recuperar el sabor del género para Spectrum y MSX; *Cray 5*, videoaventura que es una conversión a Spectrum del juego original de Topo Soft, publicado únicamente para Amstrad CPC; y *Jinj 2, Belmonte's revenge*, continuación de un juego creado por sejuan dentro de CEZ GS, una videoaventura de corte clásico al estilo del *Saimazoom* para Spectrum y MSX.

¿Y cuáles son las pretensiones de RetroWorks para con su trabajo? "Como grupo", responde Javier, "disfrutar creando juegos. Nos lo planteamos como un hobby, lo cual nos permite trabajar sin la presión de tener que entregar en ciertas fechas o tener que vender 'X' unidades de un juego, y a la vez nos da la opción de dedicarle el tiempo necesario a cada uno de los juegos hasta que tengan el punto de calidad que nos convenza. Todos nuestros juegos son descargables gratuitamente desde la página web del grupo.

Como parte del proceso, también creamos ediciones físicas de todos nuestros juegos, para que aquellos que posean los equipos originales puedan disfrutar nuestros juegos tal y como fueron concebidos. Estas ediciones físicas están a la venta en la tienda online de nuestra web, y también en las reuniones de usuarios a las que acudimos, como RetroMadrid. No pretendemos ganar dinero con estas ediciones físicas, por lo que el precio de venta es reducido, y busca únicamente cubrir los gastos de creación de la edición".

Por último, del numeroso grupo que compone RetroWorks, Javier menciona nombres. Una sartenada de nombres que en justicia, no deberían quedar en el anonimato; tal es la importancia de su trabajo, crear y compartir títulos que recrean una estética y una mecánica amadas —que muchos daban por extinta— es algo que no hace cualquiera, y titanes como estos hacen posible que suceda el milagro: "somos un grupo bastante amplio de gente. En nuestro foro interno de desarrollo tenemos 27 usuarios registrados, aunque no todos hayan estado aún involucrados en algún juego. Incluyo los nombres y actividades de los miembros que han aparecido en los créditos de juegos publicados. José J. Ródenas 'sejuan' es programador y grafista. Juan Carlos Soriano 'Mikomedes' es grafista y músico. Fco. Javier Velasco 'Pagantipaco' es grafista y programador, y también el responsable de casi todas las carátulas de nuestros juegos. Jaime Tejedor 'Metalbrain' es programador, y un auténtico artista de la optimización. Javier Peña 'utopian' es programador, también se encarga de la tienda online y de las cuentas del grupo. José Vicente Masó 'WYZ' se define como programador, aunque también es el músico a cargo de las bandas sonoras de la mayoría de nuestros juegos. Augusto Ruiz es programador, también hace músicas y creó el WYZ Tracker con el que se han compuesto muchas músicas de los juegos del grupo.

También: Iván Sánchez Jordá 'IvanZX' es betatester, tanto en una importante compañía de videojuegos actuales como en RetroWorks. Javier Ortiz 'tbrazil', betatester y periodista retro infiltrado en el grupo. Sandro Mestre 'Wood' es programador, especialista en el Commodore 64. David Donaire 'DaDMaN' es grafista, apasionado del Amstrad CPC. Manuel Pazos 'Guillian' es programador, aparte de experto conocedor del hardware MSX y encargado de la creación de cartuchos para el estándar japonés. José Vila Cuadrillero 'zilogZ80a' es uno de nuestros últimos fichajes, un veterano programador que trabajó en New Frontier durante la época dorada, y ahora desarrolla para MSX y Amstrad CPC. Luis I. García Ventura 'Benway' es programador e ideólogo del grupo. Daniel Celemín 'LordFred' es un hombre orquesta, capaz de programar y de crear gráficos con su personal estilo; se dedica principalmente a desarrollos para plataformas actuales. Y Daniel Ponsoda 'jovo' es nuestro otro hombre orquesta, y que al igual que LordFred se dedica tanto a código como a gráficos en plataformas actuales".



» ¿Recuerdan la época en la que las cintas de casete dominaban la tierra? Pues gracias a gente como RetroWorks, aquellos tiempos no están tan lejanos. Están ahí mismo, de hecho.



Matranet

http://www.matranet.net/

Hay algo en los retrodesarrolladores que les hace especiales: una pizca de insurgencia borboteante y un mucho del alma de un genio recuperada del fondo de su lámpara maravillosa, fundamentalmente. Son mentes redibujadas por ellos mismos a su sanísimo modo, con ánimo de escurrir una botella apurada que siguen viendo medio llena, y que sienten un amor sin límites por un pasado que a toda costa quieren reproducir en el presente. Todo eso está en S*T*A*R… pero, desafortunadamente hay poco de S*T*A*R en el resto de los mortales. De primeras, él cree que un retrodesarrollador es "un tipo que actúa dentro de un presente dado por un futuro imaginativo, procesado acorde con lo que se suponía en el momento de esplendor del pasado vintagenario. Un desarrollo para una máquina actual, de facto no es un desarrollo retro, es obvio".

En su condición de pionero del retrodesarrollo, se hace necesario conocer a S*T*A*R para entender por qué S*T*A*R hace lo que hace, y cómo lo hace: "desde siempre, hago cosas de todo tipo, de rollo artístico: dibujar, pintar, escribir, música, manualidades... sin que me obligaran o recomendaran hacerlo. Lo hacía por diversión, que eso no significa que fuera un 'nerd', todo lo contrario; también le pegaba patadas a un balón, jugaba en descampados y hacía gamberradas. Lo malo que tenía es que cualquier cosa que hiciera, al terminarlo, siempre sabía cómo mejorarlo, me fijo mucho en los detalles y con eso se aprende, más que de tus propios errores, de los errores de los demás.

Que los videojuegos formaran parte de mi vida es algo puramente circunstancial, lo raro sería que no me hubieran influido. El cine, las salas arcade, los videoclubs... influencias que todos tenemos en común por cojones, era imposible evitarlo. Las aficiones a mí me duran mucho, no suelo cansarme de ellas; de hecho, compartí durante muchísimo tiempo un Spectrum +2 encima de un Atari STE, jugando indistintamente con uno y con otro, e incluso con una Master Sytem y una SNES. Vamos, que no es que cuando llegó el Atari guardase o tirase el Spectrum; es más, con Internet por casa seguía manteniendo todos los aparatos y haciéndolos funcionar. Quizá esto sí que es algo anormal: yo no me reenganché, por ejemplo, al Spectrum; es que nunca me desenganché.

Lo de fijarme mucho en los detalles —no es algo enfermizo, simplemente es algo que tengo— siempre ha hecho que me diera cuenta de la calidad de cada cosa, lo que unido a saber cómo mejorar todo lo que veo, ha desembocado en que sé cuando una cosa está bien hecha o está mal hecha, o en su defecto sé cuando una cosa es mejorable y cómo se puede o se debe mejorar. Entre unas cosas y otras llegué a casi el año 2.000 sabiendo que muchas cosas se podrían hacer mejor, entre ellas los videojuegos. Estos siempre habían tenido un crecimiento ascendente, los nuevos eran mejores cualitativamente respecto a los anteriores, siempre ha sido así hasta, como digo, finales de los años noventa, que se estancaron, sufrieron una especie de intrusismo por parte de gente que no tenía ni idea de cómo hacer un videojuego, cosa que sigue pasando hoy en día. Prácticamente es como estudiar Historia o Ciencias Políticas, que conociendo el pasado sabes por dónde tirar para no repetir los fallos del pasado.

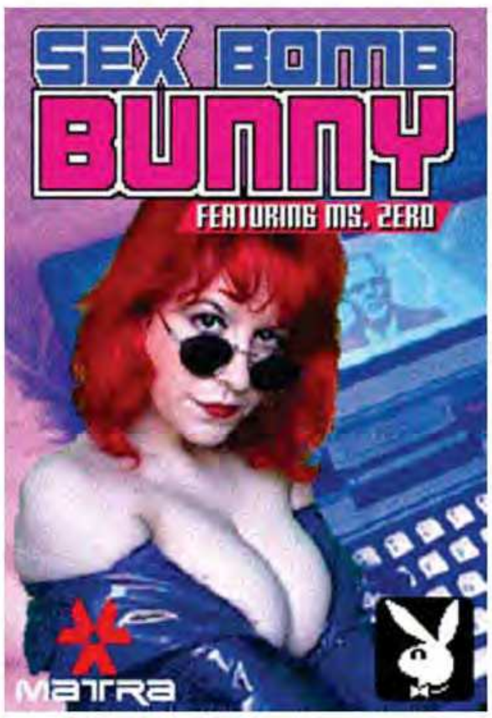
No era el único, creo, que pensaba así. Estaban Madonna Mark II y Ms Z-0, que me gusta creer que pensaban igual que yo. O yo igual que ellas. Mirando cosas del pasado

» S*T*A*R (arriba) dice que "lo que hago es porque se puede hacer y porque sé que lo puedo hacer, y siempre como espita que enciende un reguero de pólvora y no como un estallido".









» Izquierda: clásica portada vende-juegos.

» "Si yo hago un videojuego, o un libro o una revista, o un artículo, no lo hago por mí, yo ya lo tengo en mi cabeza, no tengo la necesidad de enseñárselo a nadie; si lo hago es por el bien comunal, porque alguien me lo pide, porque ese alguien me necesita o, simplemente, porque, sí, me interesa que el mundo retro sea más guay y yo pueda sentirme más a gusto viviendo allí para hacer cosas más chulas que gustan a la gente". Una buena filosofía de vida la de S*T*A*R, ¿no les parece?

reciente, redescubrí que para MSX habían salido brazos robot, máquinas japonesas que se supone se habían adelantado al futuro y, por lo tanto, sí seguían en activo y si siguieran contando con seguidores y aficionados, estos habrían avanzado aún más. Si en el 89 un MSX era la repera, en el 99 debía de ser la hostia en bicicleta. Encontré información sobre reuniones de usuarios en Barcelona por parte de la Asociación de Amigos del MSX (AAM), así que decidimos ir allí para ver lo que nosotros pensábamos que serían visiones del futuro. El concepto era que si los videojuegos iban mejorando en base a una filosofía mercantil ochentera, los usuarios del 2.000 estarían haciendo barbaridades con ellos.

Nos equivocamos.

Llegamos a esa reunión y nos encontramos con un estancamiento horrible. El MSX era muchísima mejor máquina que un Spectrum, y si en Spectrum se había llegado a niveles de calidad brutales, lo que se debería haber llegado en MSX debería ser un millón de veces mejor. Y no: el nivel era muy bajo, juegos en BASIC, algunos en ASM que no sacaban nada de partido a la máquina, ni sprites, ni aprovechamiento del PSG, juegos publicados al más puro estilo aficionado... así que pensamos que sería buena idea sacar nosotros un juego. Lo tuvimos terminado en seis meses: era el *Sex Bomb Bunny*, y aprovechaba lo que el hardware de un MSX podía dar. Encima se nos ocurrió la idea loca de hacer una versión del juego para recreativa con un MSX dentro, que ahora puede que no sea excepcional pero sigue siendo el único juego de MSX con pantalla vertical.

Un juego en pantalla vertical puede que tampoco parezca algo destacable, pero realmente lo es: si tú coges un juego de MSX normal, has de tener en cuenta que en un MSX2 tienes sprites que pueden tener dos colores por línea. En realidad pueden ser tres por combinatoria, pero a pelo son dos. Pues si coges esos sprites y los planteas para una pantalla en vertical —y me refiero a girarla noventa grados físicamente— esos colores por hardware siguen estando en horizontal pero visualmente son en vertical. Para entendernos, tú dibujas por ejemplo el pelo negro, la cara rosa, el cuerpo azul y las botas rojas. Por línea horizontal tienes un color por línea, supongamos que dos en casos de oreja/patilla/cara o en brazo/mano. Si este personaje lo quieres enseñar girado noventa grados te encuentras con que lo has dibujado en horizontal con todos esos colores en la misma línea —el MSX lo sigues programando en horizontal, él no sabe que vas a girar el monitor físicamente— y no puedes hacerlo... salvo si lo has previsto y diseñas unos personajes que, con sus secuencias de movimiento incluidas, siempre tendrán dos colores tanto por línea como por columna de sprites. Así lo hice y mantenían su estética incorrupta y sin ninguna modificación".

Tras esta clase magistral de sabiduría tecnológica ochobitera, continúa narrando S*T*A*R, aportando enseñanzas y recuperando jugoso anecdotario del presente y del pasado: "Para las compañías japonesas, el MSX no era más que un medio de negocio, sacaban juegos sin tener en cuenta el hardware de la máquina y sin sacarle todo el jugo. Konami lo hizo así, sin tener ninguna consideración por los usuarios; para Konami el MSX era un negocio, nada más. Aunque la gente esté encandilada con la marca, se ha de entender que también es por algo circunstancial: los juegos de Konami fueron los únicos que llegaron a España de forma oficial durante muchos años, muchos títulos eran conversiones de recreativa que, obviamente, tenían un nombre que ya se había ganado los corazones de los jugadores. Konami hizo lo que pudo y lo que quiso, pero nunca con vistas a decir, oye, tenemos aquí una máquina que puede hacer esto, aprovechémoslo. De ahí salió nuestro siguiente juego, *Moskow 2024*, un juego de olimpiadas, una virguería total. Scroll parallax, 64 colores simultáneos en pantalla en un MSX2, animaciones de más de ocho frames, a 60Hz, dos jugadores, anuncios animados... lo nunca visto. Añadir que tanto este como el *SBB* los sacamos en disco y con estética que perfectamente podrías decir que acababas de comprarlos en El Corte Inglés.

La cosa era coger una máquina y aprovechar todo lo que se podía hacer con ella. Y más aún: en ambos juegos utilizamos el modo overscan, más líneas en pantalla de las legalmente permitidas. Si en PAL tienes 192 y en NTSC 212, nosotros metimos 224 scans. Pronto fichamos a 007, un programador de Amiga de alto nivel, que se encargó del *Ark-a-Noah* y del *Don't Cock It Up!*, un *Arkanoid* y un *Tetris* respectivamente. Ambos son juegos de los que se caga la perra, sobre todo el *Cock*, que es el summun de la programación para MSX. Dos scrolls verticales a velocidades independientes, un scrolltext, sprites a tutiplén, dos jugadores en varios modos de juego, músicas a dos canales con SFX independientes para los dos jugadores... una burrada. El *Ark* también tiene lo suyo, con contemplación para que la bola rebotase hasta en ocho ángulos distintos y altamente intuitivo, scrolls a toda leche y mil cosas más.







» Cuando miramos el hermoso abismo pixelado rezumante de los juegos desarrollados por Matranet, mecánicas infartantes nos devuelven la mirada

Con todo eso llevamos, después de veinte años, el MSX al SONIMAG, estuvimos un par de veces en Japón, en Holanda, en entrevistas en revistas, periódicos, la radio, la tele... que algo que ver tenían nuestras pintas, por supuesto, pero era más por la actitud y la aptitud, por hacer lo que hacíamos. A la mayoría de usuarios no les caíamos bien, supongo que por presentarles un futuro a medida, su futuro, por enseñarles lo que podían haber hecho y podían hacer pero que no se atrevían a asumir.

Una de mis frases famosas dice que, 'para quien sabe, cuesta lo mismo hacer las cosas bien que hacerlas mal'. Yo no sé hacerlas mal, así que todo lo que hago lo he de hacer bien —que no es lo mismo que lo que hago está bien hecho, eh— y como he dicho antes, sé cuando una cosa no está bien hecha, no se ha querido hacer bien o no se ha sabido hacer bien. Es mejor incentivar a la gente educándola y hacerle ver donde están sus fallos antes que vitorearles gratuitamente porque la fama que consiguen es tope efímera, el batacazo de después es brutal y acaban yéndose de la escena y acurrucados en un rincón. Tal vez por eso creo que yo siempre caigo de pie, porque si una cosa no me sale bien, siempre se me ocurría alguna otra cosa para hacer, y si esa falla ya se me ocurría otra. De derrota en derrota hasta la victoria final".



» Izquierda: "como muchos amiguetes me hacen notar", se sincera S*T*A*R, "la pregunta del millón sería que cómo es que no he triunfado o por qué la peña no se pelea por tenerme a su servicio. Y me refiero a todo en general. En el cole e insti siempre saqué excelentes notas, en los curros he aumentado producciones y trabajado como un campeón, tengo ideas a cascoporro, soy el yerno que toda suegra quisiera tener. La explicación o respuesta es dual: por una parte las pintas, no visto de forma standard y eso espanta un poquitín porque no sigo ninguna tendencia más o menos potencialmente universalizable. Y por otra parte la ideología, demasiado sincera y que suele destacar las irregularidades de los demás".

Así es, y así fue: cuenta S*T*A*R que "tanto Mk2 como Z-0 se cansaron de batallar. La evolución no cuajaba, la especie estaba en vías de extinción, así que yo seguí por mi cuenta. Volviendo a lo de fijarme en los detalles de las cosas, fui viendo que había cosas diferentes por hacer, crear ese futuro desde otras vías, o en todo caso ir despertando conciencias para que, sin que la gente sea consciente, se vayan subiendo al carro. En cada cosa que hacíamos siempre se copiaban. ¿Íbamos con una tele grande? Venía otro grupo con una igual, solo que entonces nosotros íbamos un paso por delante llevando dos teles. ¿Poníamos una tela sobre la mesa de un stand? Ellos también. ¿Sacábamos un juego? Ellos también. Es una constante que sigue hasta hoy en día. No es que yo genere tendencia exclusivamente, es que la gente se (mal) copia y eso hace que vayan 'por donde yo quiero'; ellos mismos se pican para seguir la corriente, sólo que yo nado mucho más deprisa que los demás.

Si miras cómo ha ido la *scene* emesequisera podrás comprobar que cuando me he estado quitecito y calladito, ¿cuántas cosas nuevas han salido? Ninguna. Cuando invertí en hacer camisetas ¿cuánto tardaron en salir otros haciendo lo mismo? ¿Y cuando saqué libretas con la portada hecha con disquettes de 5,25"? Ahí tienes a otros haciendo lo mismo. Ídem para las botellas de cava con etiquetas de videojuegos, e incluso con los libros...

Genios como Mk2 o Z-0 no hay, así que me dediqué a ofrecer mi ayuda a quien pudiera interesarle. Me metí a hacer un webzine mensual en el site *Matranet* antes de que los blogs estuvieran de moda. Eran noticias relacionadas con los videojuegos, *vintage* en general, con un apartado de opinión personal que valdría la pena releer porque muchísimas de las cosas que vaticiné se han acabado cumpliendo. Me lié con la revista *Retrogames*, y después con la *First Generation*. Estuve en el *Game Over* de Ona Catalana que más tarde se convertiría en el *Generació Digital* de Catalunya Radio y el *GD* de TV3. Me metí o me metieron en embolaos como Superjuegos Xtreme, @rroba, Mondo Píxel, produje también un par de juegos…

Siempre he dicho que el dinero de los usuarios es sagrado, pero al mismo tiempo se han de tasar los productos para que estos, además de precio, tengan un valor. Pregunta a cualquiera de los que tienen un botón de 'donate' en sus blogs y pregúntale cuánta gente ha hecho una aportación; es para llorar. Cuando insisto en que los juegos *homebrew* de Spectrum han de tener un PVP de 8,75 euros lo hago para que estos juegos tengan un valor, y para que cualquiera pueda asumir el sacar su juego en formato físico con una relativa seguridad de que puede recuperar su inversión económica. Si hay un chaval que ha hecho su juego él solito, él tiene que poner 100 euros de su bolsillo, tendrá que vender 33 unidades sólo para recuperar la inversión, y si la norma está en un PVP de 3 euros, lo más seguro es que no recupere la inversión, pierda dinero y no saque más juegos.

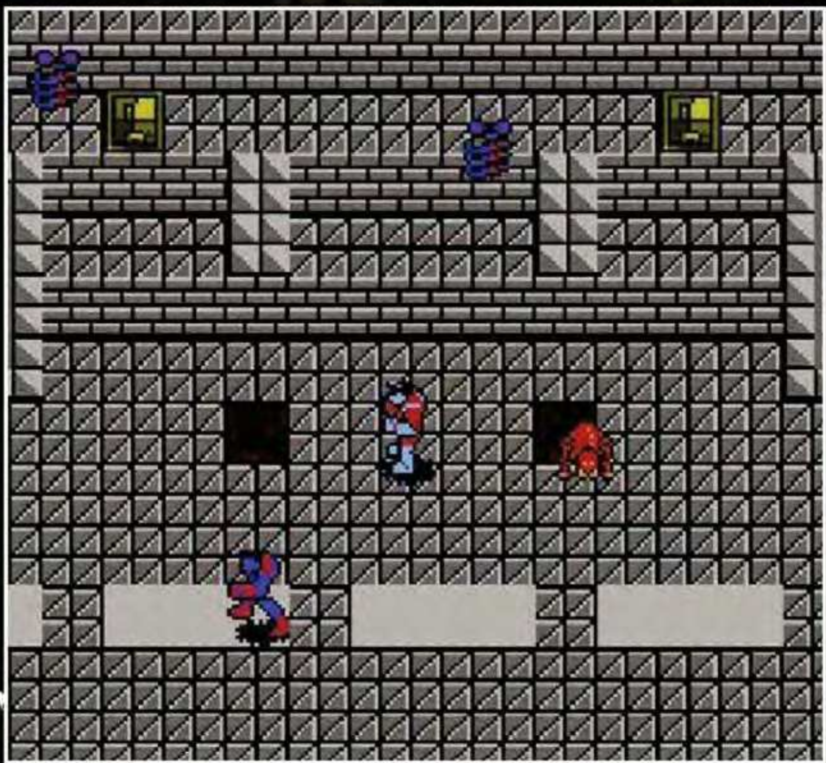
Por esa premisa es por la que me saqué de la manga el formato Shockware de MSX. Tú haces un juego, yo te lo saco en cartucho, yo pongo la pasta gansa, tú no pagas nada y encima te doy como mínimo 2,50 euros por copia vendida. Eso hace que más gente pueda tener su juego en formato físico y, además, se saque un dinerito, aunque sea para llevar a su mujer a comer a un chino".

Es fácil dejarse encandilar por lo que narra S*T*A*R, por cuanto lleva vivido y producido. Resulta sencillo inferir desde lo que cuenta que aún le queda muchísimo por hacer, para sí, y sobre todo para otros; no hay duda de que su historia será, seguro, comienzo de otras historias hermosas sobre fantásticas creaciones software con regusto clásico. En el próximo número de Retro Gamer, más homebrew y más retrodesarrolladores: ¡Mojon Twins y Relevo Videogames!

Por JAVI SÁNCHEZ

el Basurero

LJN, la compañía del arcoiris con una habilidad pasmosa para editar cartuchos injugables, dedicó sus años ochobiteros a ensuciar el Nintendo Seal of Quality. Elegimos lo peor de la peor



» [NES] Puede que sean Rondador Nocturno y Coloso.

THE UNCANNY X-MEN

■ DESARROLLADOR: NO SE SABE ■ AÑO: 1989

■ **Lo más impresionante de *The Uncanny X-Men* es que nadie está muy seguro de quién programó semejante horror binario: el juego no tiene créditos, aunque las sospechas recaen sobre dos de los habituales talleres de miseria de LJN, Bothtec y Pixel.**

La publicidad del juego ya demostraba que habían entendido todo a la perfección: "En el papel del Profesor-X, deberás escoger a"... Veamos, nos hemos tirado toda la infancia esperando a tener un videojuego de La Imposible Patrulla X y, de repente, ¿nos decís en la promo que vamos a ser el calvo de la silla de ruedas? Que además es mentira: en el juego podemos manejar a Cíclope, Lobezno, Coloso y... ¿Hombre de Hielo? No estamos seguros, porque el primer problema que tiene el juego es que todos los protagonistas son el mismo sprite con distitntas paletas, con lo que la única forma de diferenciar a un patrullero de otro es guiñar muy fuerte y recordar cuáles son los colores de la desesperación y los de la desdicha. Dicho de otro modo: ¿tu



» THE KARATE KID

■ DESARROLLADOR: ATLUS ■ AÑO: 1987

■ ***Karate Kid* consiguió** que dos hechos inconexos quedasen unidos para siempre. Por un lado estaba la peli, que convenció a muchos de que se podía ser un tirillas y plantar cara a los malotes del cole sin apenas entrenar y con movimientos de pájaro cojo porque karate. Por otro lado estaba el juego, cuya mera posesión justificaba las palizas que se llevaron los flipados de la frase anterior: el Daniel-san pixelado era una atrocidad, que caminaba en direcciones aleatorias y cuya coordinación le impedía, en 9 de cada 10 ocasiones, pelear y caminar al mismo tiempo, o diferenciar un ataque normal de los golpes especiales.



» BILL & TED ADVENTURE

■ DESARROLLADOR: ¿ROCKET SCIENCE? ■ AÑO: 1991

■ **La entrada en** los noventa le sirvió a LJN para dos cosas: perder su independencia a manos de Acclaim -que buscaba saltarse los límites que imponía Nintendo a las editoras- y crear morralla en géneros inéditos. Por ejemplo, el rolazo. Por alguna razón, alguien en la compañía pensó que, dado que eran incapaces de llevar a cabo cosas jugables en géneros como las plataformas o el yo-contra-el-barrio, por qué no meterse en cosas de exploración y aventura. La cosa acabó como se pueden imaginar: mapas en los que perderse sin remedio, objetos inencontrables, escritura nefasta...



» FRIDAY THE 13TH

■ DESARROLLADOR: ATLUS ■ AÑO: 1989

■ **El survival horror** hecho cartucho, literalmente. La adaptación de *Viernes 13* pone a prueba tanto la supervivencia de los personajes como del propio jugador, asaltado incesantemente por una música zumbona, una estructura tramposa, un control imposible, la ausencia de sustos y, en fin, un "TODO MAL" en toda regla. Tiene varios méritos como joya de coleccionista, el más fascinante de ellos la caja, donde el bueno de Jason Voorhees aparece en colores neones, un flyer de discopochez hipnótica que resume muy bien el resto del juego: en qué estaban pensando.

» [NES] La pantalla de presentación, homenaje a los juegos piratas chinos



» [NES] Logan y Scott Summers haciendo... algo. Tal vez.







personaje es de los que disparan cosas o de los que pegan a la gente?

Da igual: primero tendrán que atravesar un mapeado en el que estancarse al azar, caer en trampas mortales con el mismo dibujo que el resto del suelo o, en general, sobrevivir a ua tasa de cuadros y un patrón visual que hacen entender el aviso de Nintendo de epilepsia y lo de que la NES quemaba las teles de tubo. Sí, con las almas de los incautos: ¿eso churruscado y pixeloso pegado a la tele? Es tu infancia.

Pero decíamos, hay dos tipos de personaje: los que disparan y los que pegan. Los que disparan tienen un problema: no pueden hacerlo en diagonal, que curiosamente es el vector de aproximación favorito de los enemigos. Los que pegan lo tienen algo más fácil. Pueden arrimarse con furia a los malvados sprites y rezar porque la dirección de daños funcione, por una vez, a nuestro favor. Porque lo más normal es pegar y que el juego decida que no, que somos pacifistas.

Este festival de insensantez se remataba con dos cosas: la obligación de llevar un compañero siempre (incluso en modo un jugador, con la hermana subnor de Skynet), por un lado. Y un código de trucos impreso en la propia caja, para llegar al último nivel -más o menos, la única forma de hacerlo-. Código incorrecto, por supuesto, rematando el festival de frustración.



» BACK TO THE FUTURE

■ DESARROLLADOR: BEAM SOFTWARE ■ AÑO: 1989

■ **Beam Software consiguió** dos logros más o menos inéditos hasta la fecha en el mundillo NES: que el propio guionista de la peli afirme que tu juego es una de las peores cosas que se han hecho nunca; y que le pida a los fans que no compren tu juego. Puede que nunca sepamos si el cabreo de Bob Gale venía como jugador ante semejante bosta o porque en LJN le mandaron a freír espárragos cuando quisó participar en el proceso de creación. Dos veces: la segunda cuando Gale vio el título en desarrollo y les suplicó que hiciesen cambios. Pero en LJN Toys pensaron que todavía podían superarse con...



» BACK TO THE FUTURE II, III

■ DESARROLLADOR: BEAM SOFTWARE ■ AÑO: 1990

■ ***Regreso al Futuro II y III*** era un cartucho desmesurado, con un mapeado descomunal, dividido en dos partes. Un juego que corregía los desastres de su antecesor y los sustituía por un puñado de minijuegos, una mecánica más o menos aceptable y la promesa de horas y horas de entretenimiento... sin contraseña, sin batería, sin ninguna forma de guardar progresos o continuar partida: un juego que acabar de una sentada o verse condenado a empezar desde el principio una y otra vez (eran tan conscientes de ello que distribuyeron un código para empezar directamente en la tercera parte).

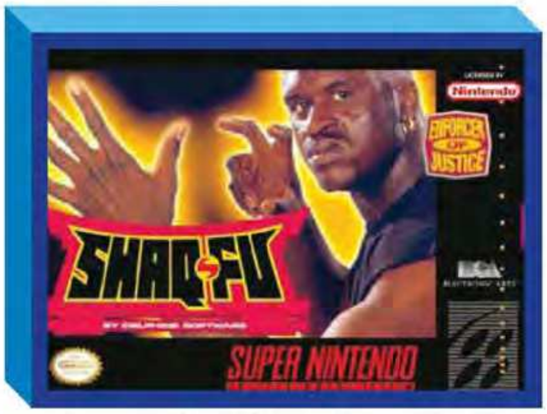


» SPIRIT OF SPEED 1937

■ DESARROLLADOR: BROADSWORD INT. ■ AÑO: 2000

■ **El último juego** de LJN se encargaría de poner las cosas en su sitio tras unos años más o menos afortunados (su funcionamiento como segunda marca de Acclaim trajo unos cuantos juegos simpáticos en los 16 bits). Un título de carreras en el que la física la había implementado alguien de letras y todo (gráficos, control, opciones) era un desastre. Especialmente las cargas. ¡El menú principal, una foto fija, tardaba más de medio minuto en leerse desde el CD-ROM! Y así cada menú, con lo que para entrar en una carrera uno se podía tirar cinco minutos, suponiendo que no te arrepintieses del coche elegido.

PANTALLA FINAL



SHAQ-FU

» Shaquille O'Neal fue la Persona Más Importante de los noventa: jugaba al baloncesto, rapeaba, hacía pelis de superhéroes, protagonizaba videojuegos y sólo en una de esas actividades no hacía el ridículo. En *Shaq-Fu*, Shaq se enfrentaba al primo tordo de Mumm-ra en un desangeladísimo pegatortas versus donde todo daba entre congoja y azore.



01

» ¡Set-Ra ataca, Shaq! Para cualquier otro jugador de baloncesto, enfrentarse a una momia en un campeonato interdimensional de Pufo Kombat sería una pesadilla. Para Shaquille O'Neal, es otro martes cualquiera.



02

» La momia con hombreras de metal cae ante la furia machacadora del MVP. Pero ojo, que promete volver (tal vez en *Shaq Down*, el juego actual de móviles que no hemos jugado, que enfrenta a un Shaq de 41 añazos contra los zombis).



03

» Shaq reaparece a través de *la puerta trasera mágica*, tras "rescatar" a un menor de edad y devolvérselo a su abuelo. Tal vez es el momento de decir que esta juego lo dirigió Paul Cuisset, el francés de *Flashback* y *Fade to Black*.



04

» Shaq llega a un estadio de no sabemos qué equipo, mete al crío (descalzo) y a su abuelo por la entrada de jugadores y salta al terreno de juego diciendo que le ha retrasado el tráfico. ¡Caramba, Shaq, eres la monda!



05

» Pero chan-chán, hay un giro inesperado: el demonio siervo de Set-Ra ha 1) fichado por el equipo contrario 2) sobrevivido a la paliza de Shaq y 3) pensado que es buena idea enfrentarse a O'Neal en su especialidad (que lo del kung-fu es un hobby, eh).